ELECTRONIC ARTS™

The Sims™

מבית היוצר של Sim City™







MAXIS

חוברת הפעלה

זה שם המשחק
http://www.had-arzi.co.il

תמיכה טכנית

לקוח יקר !

אנו מחלקת התמיכה הטכנית, EASYHELP, בדקנו מוצר זה בקפדנות ומצאנו את המוצר ללא תקלות טכניות, כמובן כל עוד המחשב שברשותך עומד בדרישות המינימליות של המשחק, כפי שמופיעות על גבי האריזה.

אם מופיעה בעיה כל שהיא במשחק נשמח לעזור לך בקו התמיכה, אבל לפני שאתה יוצר קשר עמנו אנא בצע את שלבי הבדיקה הבאים:

1. דרישות המשחק מהמחשב שלך:
וודא כי מחשבך עומד בדרישות המשחק (כרטיס קול, מאיצים תלת מימדיים, זכרון, מקום פנוי בדיסק הקשיח, מודם, וכו'), כפי שמופיעות על גבי האריזה.
אנא בדוק שקיים מספיק מקום פנוי, בכונן עליו מתבצעת ההתקנה (במידה וההתקנה מתבצעת בכונן בו מותקנת מערכת ההפעלה , יש לוודא כי יש
כ 120 MB פנוי בנוסף למינימום הנדרש של המשחק, אותו תמצא בחלק התחתון של האריזה).

אופן בדיקת מקום פנוי ב- MB:
- לחץ קליק כפול על ה- "המחשב שלי" שעל שולחן העבודה.
- לחץ על הכפתור הימני של העכבר, כאשר העכבר מצביע על הכונן בו תתבצע ההתקנה (ברירת המחדל של ההתקנה היא בכונן C
- בחר מהתפריט שנפתח, ולחץ קליק שמאלי על מאפיינים.
- נפתח חלון ובו מצוין כמות המקום הפנוי.

2. האם החומרה שלך מוגדרת ועדכנית ?
באם קיבלת הודעת שגיאה לגבי ה CD-Rom, אנא בדוק כי כונן התקליטורים מוגדר בחלונות.

אופן בדיקת הגדרת ה CD-Rom:
- לחץ עם הכפתור הימני של העכבר על "המחשב שלי" שעל שולחן העבודה.
- לחץ עם הכפתור השמאלי של העכבר ובחר מאפיינים.
- לחץ על החוצץ של מנהלי התקנים.
- וודא שקיימת השורה תקליטור או CDROM עם הסימן פלוס לידו.

אם הג'ויסטיק שלך לא מגיב, בדוק אם הוא מוגדר:
- לחץ התחל ‹ הגדרות ‹ לוח הבקרה ‹ ולחיצה כפולה על בקרי משחק, אם הוא מוגדר, תראה אותו שם, ואם לאו אז המשך בהתקנתו.
- לחץ הוסף ובחר Gravis Analog Joystick Pro (למשחקי EA) או
- 4 Button Joystick & 2 axis.
- לחץ אישור, ולאחריו לחץ על מאפיינים
- כעת לחץ על כיול (Calibrate), ועקוב אחר הוראות כיול ה Joystick

3. האם הדרייברים שלך עדכניים:
באם קיבלת מסך שחור מיד לאחר הפעלת המשחק, או באם הפעלת את המשחק ומיד לאחריו המשחק חזר ל"שולחן העבודה", וודא כי הדרייברים המותקנים במחשבך הם עדכניים. בכל מקרה מומלץ תמיד להשתמש בדרייברים העדכניים ביותר עבור כרטיס המסך, כרטיס הקול, המודם וכל שאר הכרטיסים המותקנים אצלך במחשב.

חלק מהמשחקים דורש טכנולוגית DirectX, במקרה זה יש לבדוק אם טכנולוגיה זו זיהתה באופן חד משמעי את התקני כרטיס הקול וכרטיס המסך. כדי לבדוק זאת בצע את השלבים הבאים:
- לחץ על התחל ‹ חיפוש ‹ קבצים או תיקיות.
- בשורה שבה רשום "בשם" כתוב: DXDIAG.EXE
- בשורה שבה רשום "חפש ב- " וודא כי רשום כונן :C
- הקובץ אשר אמור להימצא –צורתו גלגל ובתוכו פרופלור צהוב. (במידה ולא נמצא הקובץ אנא דלג לסעיף הבא לחיפוש DXSETUP).
- הפעל את הקובץ DXDIAG.EXE על ידי קליק כפול עליו ממסך החיפוש.
- היכנס לחוצץ של DISPLAY.
- אם בחלון הלבן בתחתית המסך רשום– "THE FILE ..." , אזי הדרייבר אינו מעודכן ויש לעדכנו. (אופן העדכון רשום בהמשך הדף הזה)
- יש לבצע את אותה בדיקה גם בחוצץ DSOUND .

הערה: **יש לשים לב כי אם לא תבצעו פעולות אלו, ייתכנו שיבושים בהעלאת המשחק ובתפעולו.**

אם לא נמצא קובץ DXDIAG.EXE המשך כאן:
- חפש את הקובץ DXSETUP.EXE באותו אופן של חיפוש, והפעל על ידי לחיצה כפולה עליו.
- בטבלה שהתקבלה בצד ימין רשומה המילה " CERTIFIED " ומצד שמאל רשומים ההתקנים.
- אם קיים התקן שבעמודה המקבילה לא רשומה המילה "CERTIFIED", אזי מנהל ההתקן שלך אינו עדכני ויש לעדכנו.
- על מנת לעדכן את הדרייברים יש לפנות לספק החומרה שלך.
- כמו - כן ניתן לפנות לאתר האינטרנט של חברת EASYHELP בכתובת http://www.easyhelp.net בכדי להוריד את הדרייברים בחינם מהאינטרנט, או לחילופין צלצלו לקו התמיכה בתשלום, לטלפון מספר 057-271271 (5.85 ש"ח כולל מע"מ, דקה ראשונה חינם, ע"פ רשיון משרד התקשורת מספר 9-1110-96159), לקבלת עזרה על אופן עדכון ההתקנים השונים מהאינטרנט.

תמיכה טלפונית על אופן הורדת נתונים מהאינטרנט אינה ניתנת חינם.

4. תקינות המשחק שקיבלתם:
נא לוודא כי התקליטור שברשותכם אינו שרוט או מלוכלך, היפכו אותו ובידקו שאין טביעות אצבעות, שערות, כל לכלוך אחר, או שריטות. באם התקליטור נשרט תוך כדי משחק, או התלכלך באופן שלא ניתן לנקותו יותר, ניתן להחליפו תמורת תשלום, לאותו המשחק בדיוק.

הערה:

אחזקה שוטפת ותקינה של המחשב היא ערובה למניעת תקלות.אנו ממליצים לבצע את הפעלות הבאות:

- בדיקת וירוסים עם תוכנית אנטי וירוס מעודכנת.
- בדיקת שגיאות בדיסק הקשיח בעזרת תוכנת סורק הדיסק. (Scan בעזרת Scandskw.exe)
- איחוי הדיסק הקשיח בעזרת תוכנת איחוי הדיסק. (Defrag בעזרת Defrag.exe)
- ניקוי תקופתי של פנים המחשב, מאבק ולכלוך.
- ניקוי של ה CD-Rom מלכלוך וטביעות אצבעות (בעזרת טישו, או מטלית עדינה יבשה).
- הזמנת טכנאי שירות לביצוע כל בדיקות שגרתיות וניקוי המחשב, בתשלום.

ניתן להפעיל תוכנות הבדיקה והאיחוי הללו בדרך הבאה :

- לחץ לחיצה כפולה עם העכבר על הסמל "המחשב שלי", שעל שולחן העבודה.
- לחץ קליק ימני של העכבר על הכונן הרלוונטי.
- בתפריט שיפתח אנא בחר באופציה "מאפיינים".
- בחלון הבא בחר באופציה "כלים" (בחלק העליון של המסך).
- כעת בחר באופציה "בדוק כעת".
- סמן את האופציה "יסודי" ו"תיקון שגיאות אוטומטי". כעת לחץ על "הפעל".

5. במידה וביצעתם את כל השלבים הנ"ל והבעיה עדיין לא נפתרה, אנא בידקו את התקליטור במחשב אחר, הריצו את ההתקנה ובדקו האם המשחק מותקן בהצלחה במחשב אחר. אם כן, כי אז הבעיה היא פיזית במחשב שלכם, והתמיכה במצב זה היא <u>בתשלום</u>:

- באפשרותכם לפנות לספק החומרה שלכם לפתרון הבעיה
- באפשרותכם לפנות בטלפון 057-271271 לזיהוי התקלה, ועזרה בפתרונה, אם הדבר מתאפשר טלפונית. בשרות זה ניתן גם להזמין טכנאי שיגיע אליכם הביתה.

לפני שאתה יוצר קשר טלפוני לתמיכה טכנית:

- הרץ את המשחק, והגע עד לשלב בו אתה מגיע לתקלה או נתקל בשגיאה, והשאר את המחשב על מצב זה.
- לחליפין, אם אינך יכול לבצע זאת, העתק, מילה במילה את השגיאה שקיבלת מהמסך, כולל תאור המסך שאתה רואה, וכולל הכפתורים והכותרות שמערכת ההפעלה מציירת לך. מידע זה יעזור לתומך לעזור לך.
- הכן לידך את ה CD-Rom של מערכת ההפעלה (Win95 , Win98 וכו', אולי נצטרך להתקין ממנו התקנים נוספים), והיה מוכן לתפעל את המחשב. דרושה רמת מיומנות ושליטה במערכת ההפעלה, במקלדת ובעכבר. אם מערכת ההפעלה שלך עם ממשק אנגלי, כי אז דרושה גם מיומנות באנגלית, (בכל מקרה נדרש לדעת לקרוא את שמות הקבצים, ולהבין מה רואים).

6. במידה וביצעת בדיקות אלה אך עדיין הנך נתקל בבעיות בהתקנת התוכנה, הנך מוזמן ליצור עמנו קשר בדרכים הבאות:

- טלפון 03-5383405/6
- פקס 03-6342372
- דואר אלקטרוני Service@hed-arzi.co.il
- פורום משחקי הד ארצי בפורטל של IOL בכתובת: http://www.iol.co.il/forums/
- באתר הבית של חברת EasyHelp ישנם פתרונות לבעיות ידועות של משחקים ולומדות. גלוש אל: www.easyhelp.net , ושם לחץ על הלשונית של
- תמיכה ‹ טיפים ‹ משחקי הד ארצי, ובדוק את רשימת הטיפים לפי המשחקים.
- שירות לקוחות CS@easyhelp.net

בכדי ליעל את השרות, נודה לך אם תאסוף את מירב הנתונים הטכניים על המחשב שלך.

קו השירות עומד לשרותכם בכל יום בין השעות 12.00-20.00 וביום ו' בין השעות 10.00-14.00, וכל התומכים מטרתם אחת, לעזור לכם להנות ממוצרי הד-ארצי.

התנצלותינו:

✓ מסמך זה כתוב בלשון זכר, לצורך נוחות בלבד, אך הוא מתייחס לשני המי-נים. עימכן הסליחה.

✓ מסמך זה מניח כי הנכם איטרי יד שמאל, עבור איטרי יד ימין, יש להתייחס לכפתורי העכבר הנגדיים. (אם כתוב קליק ימני, כי אז הכוונה לקליק שמאל, ולהיפך).

צוות התמיכה הטכני של EasyHelp מאחל לכולכם הנאה מירבית ממשחקי הד ארצי מול-טימדיה.

בברכה,

צוות התמיכה הטכני

EasyHelp

המדריך הקל - המדריך שלכם למשחק בלי בעיות

דרישות מערכת מינימליות

- חלונות 95 או חלונות 98
- מעבד אינטל פנטיום במהירות 233MHz או מעלה
- 32MB זיכרון RAM
- כונן תקליטורים במהירות 4 X עם התקן 32bit שתואם לחלונות 95/98
- כרטיס תצוגה מסוג PCI או AGP עם 2MB זיכרון עם יכולת תצוגה של צבע גבוה (ברזולוציה של 800x600) עם התקן שתואם ל- DirectDraw
- 300MB מקום פנוי בכונן הקשיח ומקום נוסף למשחקים שמורים (יש צורך במקום נוסף עבור ההתקנה של DirectX 7 וקובץ ההחלפה של חלונות)
- כרטיס קול תואם DirectX 7
- מקלדת, עכבר

נקו את המערכת שלכם לפני שתפעילו את המשחק

לפני שאתם מתקינים תוכנה מאוד חשוב לוודא שהכונן הקשיח שלכם עובד כראוי. אנו ממליצים להריץ 'בדיקת שגיאות' (Scandisk) ואת 'מאחה הכונן הקשיח' (Disk Defragmenter).

- תוכנית 'בדיקת השגיאות' מחפשת אחר בעיות בכונן הקשיח שלכם ומנסה לתקן אותן.
- 'מאחה הכונן הקשיח' מבטיח שהמידע בכונן הקשיח שלכם מסודר היטב. אם לא תריצו את התוכניות הללו, ייתכן ותתקלו במידע פגום שיפריע להתקנת והרצת המשחק.

1. ראשית, הריצו את תוכנת 'בדיקת השגיאות'.
2. כדי להריץ אותה, לחצו על כפתור 'התחל' בשורת המשימות שלכם. התפריט יפתח.
3. בחרו 'הפעלה'.
4. בתיבת השיחה הקלידו scandisk ולחצו על אישור.
5. לאחר הפעלת התוכנית, וודאו שהתיבה 'תיקון שגיאות אוטומטי' מסומנת ובחרו את הדיסק אליו אתם רוצים להתקין את המשחק.
6. לאחר מכן לחצו על 'התחל' והתוכנית תבדוק אם קיימות בעיות בכונן הקשיח.

7. לאחר סיום הפעולה של scandisk, הצעד הבא הוא שוב ללחוץ על כפתור 'התחל'. התפריט יפתח.
8. בחרו 'הפעלה'. הקלידו בתיבת השיחה defrag. כמו בתוכנית 'בדיקת השגיאות', בחרו את הכונן הקשיח אליו אתם רוצים להתקין את המשחק.

מה זה DirectX ולמה אתם צריכים את זה כדי להפעיל את המשחק?

קראו את החלק הזה עד סופו לפני שתשחקו במשחק או שתתקינו את התקני ה-DirectX.

DirectX הוא ממשק תכנות (Application Programming Interface – API) שמאפשר לכל התוכנות עבור חלונות 95/98 לקבל גישה מהירה בזמן אמת לחומרה שלכם. הוא גם עוזר להפחית את המורכבות של התקנת והגדרת החומרה שלכם. זה מביא לכך שה-API DirectX מתאים מאוד למשחקים תחת חלונות 95/98. המשחק הזה עושה שימוש ב-DirectX 7 API (גרסת ה-DirectX הכי עדכנית בזמן שחרור המשחק למכירה) והוא כולל את קבצי DirectX 7 אותם תוכלו להתקין למחשב שלכם.

יכול להיות ששלושה מהמרכיבים של DirectDraw – DirectX, DirectSound ו-Direct3D – יידרשו ממכם לעדכן את התקני התצוגה, הקול והתלת-ממד שלכם בהתאמה כדי שהם יפעלו כראוי. אם תשתמשו בהתקנים שאינם תואמים ל-DirectX 7, התוצאה תוכל להיות בעיות בתצוגה, בקול ובתצוגת התלת-ממד בתוכניות שמבוססות על DirectX 7. במהלך ההתקנה של DirectX 7, התקני התצוגה, הקול והתלת-ממד יעודכנו אם יהיה צורך. קבצי ה-DirectX 7 שנמצאים בתקליטור המשחק כוללים התקנים עבור רוב כרטיסי התצוגה, הקול והתלת-ממד הקיימים בשוק, או לפחות של היצרנים הגדולים. עבור חומרה חדשה, ועבור מרכיבי חומרה של יצרנים פחות ידועים, יכול להיות שתצטרכו ליצור קשר עם היצרן/ספק כדי להשיג התקנים חדשים שכן תומכים ב-DirectX 7.

התקנת DirectX 7

ההתקנה של DirectX 7 היא חלק מהתקנת המשחק. אם במהלך ההתקנה לא יתגלו התקני ה-DirectX 7, או גרסה מתקדמת יותר, במחשב שלכם, תוכנית ההתקנה תשאל אם ברצונכם להתקין אותם. לחצו על Yes כדי להמשיך.

אם לא תתקינו את התקני ה-DirectX 7 מסיבה כלשהי, תוכלו להתקין

אותם מתקליטור המשחק. לחצו על כפתור 'התחל', ובחרו את האפשרות 'חיפוש קבצים/תיקיות'. וודאו שבתיבה 'חפש ב:' מופיעה אות הכונן של כונן התקליטורים שלכם (למשל, :E). בתיבת השם הקלידו 'DXSETUP' ולחצו על הכפתור 'חפש עכשיו'. כשהקובץ יופיע בעמודת השמות, בצעו לחיצה שמאלית כפולה על הצלמית שלו. לחצו על האפשרות Reinstall DirectX כדי להשלים את התהליך.

לאחר ההתקנה של DirectX 7, בדקו אם ההתקנים של כרטיסי התצוגה, הקול והתלת-ממד שלכם נתמכים על ידי DirectX 7:

1. לחצו על כפתור 'התחל' בפס המשימות של חלונות 95/98, בחרו את האפשרות 'הפעלה...'.
2. הקלידו בשורת ההפעלה DXDIAG ולחצו על 'אישור'.

תוכנית האבחון של DirectX תספק לכם מידע לגבי התקני התצוגה, הקול והתלת-ממד שלכם. כדי לבדוק את התקני כרטיס התצוגה שלכם לחצו על התווית **Display 1**, כדי לבדוק את התקני כרטיס הקול שלכם לחצו על התווית **Sound** וכדי לבדוק את התקני התלת-ממד שלכם לחצו על התווית **Display 2**. בכל אחד מהמסכים האלה, החלק **Drivers** יראה לכם האם ההתקנים שלכם מאושרים על ידי מיקרוסופט כתומכים ב-DirectX 7.

אם הדווח בסמוך להתקן שלכם יהיה 'Certified: Yes', ההתקן שלכם תומך ב-DirectX 7 והוא יעבוד כראוי עם כל התוכנות שמבוססות על DirectX 7.

אם הדווח בסמוך להתקן שלכם יהיה 'Certified: No', ההתקן הזה אנו תומך ב-DirectX 7 ותהיו צפויים לבעיות בזמן הרצת תוכנות שעושות שימוש ב-DirectX 7. אם זה יהיה המקרה, התייעצו בחלק notes בתחתית תוכנית האבחון של DirectX. אם אתם משתמשים בחלונות 98 תוכלו להשתמש גם בכפתור **Troubleshoot** (טיפול בבעיות) אליו תוכלו להגיע דרך התווית **More Help**.

הערה חשובה: במהלך ההתקנה של DirectX 7, תוכנית ההתקנה תגלה האם ניתן לעדכן את ההתקנים שלכם בהצלחה. אם ההתקן שצריך להחליף לא נבדק, או שידוע שהחלפתו יכולה לגרום בעיות, תוכנית ההתקנה תזהיר אתכם בהתאם. אנחנו ממליצים לשים לב לאזהרות האלה.

התקנת המשחק

כדי להתקין את The Sims:

1) הפעילו את המחשב וחכו להופעת שולחן העבודה של חלונות.

2) הכניסו את התקליטור של The Sims לכונן התקליטורים ותפריט ההפעלה האוטומטי יופיע.

הערה: אם תפריט ההפעלה האוטומטית לא יופיע, בצעו לחיצה כפולה על צלמית 'המחשב שלי' על שולחן העבודה. לאחר מכן בצעו לחיצה כפולה על הצלמית שמייצגת את כונן התקליטורים שלכם. תפריט ההפעלה האוטומטית יופיע.

הערה: אם זה לא יביא לפתיחת תפריט ההפעלה האוטומטית, לחצו על הכפתור 'התחל' של חלונות, ואז לחצו על 'הפעלה...' בתיבת הדו-שיח שתופיע הקלידו d:\setup.exe (האות :d מייצגת את כונן התקליטורים, החליפו אותה באות המתאימה לכונן התקליטורים שלכם). לחצו על אישור ותפריט ההפעלה האוטומטית יופיע.

3) בחרו את שפת ההתקנה.

4) בחרו את האפשרות **Install** כדי להתקין את המשחק.

הערה: תוכלו לצאת מתוכנית ההתקנה בכל רגע באמצעות לחיצה על Cancel.

5) קראו את המידע הכללי לגבי ההתקנה, ולאחר מכן לחצו על Next.

6) במסך הבא בחרו את מחיצת היעד להתקנת המשחק.

- מחיצת ברירת המחדל להתקנה היא C:\Program Files\Maxis\The Sims. כדי לבחור מחיצה אחרת, לחצו על Browse, בחרו את המחיצה החדשה, ולחצו על OK.

1) לחצו על Next. יופיע מסך בחירת מחיצת התוכנה.

- בחרו את מחיצת היעד בה תרצו שהמשחק יופיע תחת התפריט של כפתור 'התחל', ולאחר מכן לחצו על Next.

1) הכניסו את המספר הסידורי שמופיע על החלק האחורי של קופסת התקליטור. לחצו על Next כדי להמשיך.

2) לאחר סיום ההתקנה, תקבלו אפשרות להתקין או לשדרג את התקני ה-DirectX שלכם ל-DirectX 7, אם במחשב שלכם מותקנת גרסה מוקדמת יותר.

3) אם במחשב שלכם לא מותקנים התקני ה-DirectX או שהם בגרסה מוקדמת מ-DirectX 7, אנחנו ממליצים לכם ללחוץ על Yes.

הסרת ההתקנה/התקנה מחדש

אם תתקלו בבעיות או שהמשחק לא הותקן כראוי בפעם הראשונה, אנחנו ממליצים לכם להתקין אותו מחדש.

כדי להתקין מחדש את :The Sims

1) הפעילו את המחשב וחכו שמערכת ההפעלה של חלונות תעלה.
2) לחצו על כפתור 'התחל' ובחרו את 'תוכניות'. חפשו את התיקייה Maxis וכנסו אל The Sims. לחצו על **.The SimsUninstall**

הערה: אם זה לא יפעל, לחצו על 'התחל', 'הגדרות' ועל 'לוח הבקרה'. בצעו לחיצה כפולה על הצלמית 'הוספת/הסרת תוכניות' ועברו על הרשימה עד שתראו את The Sims. בחרו את השורה הזו, ולחצו על 'הוספה/הסרה' כדי להמשיך.

הערה: אם תוכנית ההסרה לא תצליח להסיר לחלוטין את The Sims (יכול להיות שהיא לא תמחק את המחיצה Save, למשל), תצטרכו למחוק ידנית את המחיצה אליה התקנתם את המשחק.

- אם תשתמשו בזמן התקנה במחיצות ברירת המחדל, בצעו לחיצה כפולה על צלמית 'המחשב שלי' ולאחר מכן בצעו לחיצה כפולה על הצלמית שמייצגת את הכונן הקשיח C.
- בצעו לחיצה כפולה על המחיצה Program Files, ולאחר מכן בצעו לחיצה כפולה על המחיצה Maxis.
- בצעו לחיצה ימנית על המחיצה The Sims ובחרו את האפשרות 'מחק' מהתפריט שיופיע. לחצו על 'אישור' כדי לבצע את הפעולה. זה ישלח את הקבצים שנותרו אל 'סל המחזור'. רוקנו אותו כרגיל.

3) התקינו את המשחק מחדש על פי הצעדים המופיעים לעיל.

הפעלת המשחק

1) הפעילו את המחשב וחכו שמערכת ההפעלה של חלונות תעלה.

- אם תקליטור המשחק כבר נמצא בכונן התקליטורים לחצו על כפתור 'התחל' ובחרו את 'תוכניות'. כנסו לתיקייה Maxis ובחרו את The Sims 800x600 או את The Sims 1024x768. לאחר מכן לחצו על צלמית The Sims. מסכי ההקדמה יופיעו והמשחק יתחיל.
- אם תקליטור המשחק לא נמצא בכונן, הכניסו אותו ותפריט ההפעלה האוטומטית יופיע לאחר כמה שניות.

2) לחצו על PLAY כדי להתחיל לשחק.

הערה: קראו את המדריך למשתמש להוראות כיצד לשחק במשחק.

בעיות עם התוכנה שלכם?

אם תתקלו בבעיות בזמן התקנת או הרצת התוכנה, אנחנו רוצים לעזור לכם לפתור אותן.

- קודם כל, וודאו שקראתם את החלקים שדנים בהתקנת והרצת המשחק לעיל ושהמחשב שלכם עומד בדרישות המערכת, כפי שהוסבר לעיל.

אם עקבתם אחרי כל ההוראות ועדיין יש לכם בעיה להתקין או להריץ את המשחק, אז בהמשך תמצאו כמה עיצות שאולי יעזרו לכם לפתור את אותן בעיות.

בעיות תקליטור

המשחק דורש כונן תקליטורים במהירות 4 X ומעלה.

מקבלים הודעת "File Not Found" כשמתקינים או מריצים את המשחק

- וודאו שהתקליטור נמצא בכונן התקליטורים. אתם זקוקים לו כדי להריץ או להתקין את המשחק.
- וודאו שהתקליטור לא שרוט, פגום או מלוכלך.

בעיות בביצועים של כונן התקליטורים

- וודאו שאתם משתמשים בהתקן 32-bit של חלונות 95/98 כדי לשלוט בכונן התקליטורים שלכם. ניתן לבדוק ו/או לשנות את ההתקן דרך 'מנהל ההתקנים' שנמצא ב'מערכת' ב'לוח הבקרה'.
- אל תשתמשו בהתקן דוס של 16-bit (עולה דרך קובץ ה–config.sys) כדי לשלוט בכונן התקליטורים שלכם. זה יכול לגרום להנחתה בביצועים.

קול ווידאו קופצים או מגמגמים

ניתן לשפר את הביצועים במקרה כזה אם מגדילים את הזיכרון בו משתמש כונן התקליטורים כדי לאחסן מידע שהתוכנה אמורה להשתמש בו בקרוב.

כדי לשנות את כמות הזיכרון הנקרא מראש:

1. לחצו על צלמית 'המחשב שלי', שנמצאת על שולחן העבודה של חלונות, עם הכפתור הימני של העכבר ואז בחרו 'מאפיינים' מהתפריט שיופיע.
2. לחצו על התווית 'ביצועים' ואז לחצו על הכפתור 'מערכת קבצים'.
3. לחצו על התווית CD-ROM ואז לחצו על החץ ליד השורה 'שפר את תבנית הגישה עבור:' ובחרו מהרשימה 'מהירות מרובעת ומעלה'.
4. הזיזו את המחוון ליד השורה 'גודל מטמון נוסף:' עד 'קטן' ואז לחצו על הכפתור 'אישור'. ייתכן ותצטרכו לאתחל את המחשב כדי שהנתונים החדשים ייכנסו לתוקף.

הערה: את תזיזו את המחוון עד 'גדול' אתם לא תשפרו את ביצועי הוידאו של המשחק, ויכול להיות שתגרמו גם להרעה בביצועים מכיוון שזיכרון RAM יישמר לחינם במקום שיהיה זמין לטובת המשחק.

בעיות וידאו

המשחק דורש כרטיס מסוג PCI או AGP שיכול להציג צבע ברמה של 16bit ברזולוציה של 800x600 (זיכרון וידאו של 2MB ומעלה).
הערה: אם התקן התצוגה של חלונות 95/98 שלכם אינו תומך ב–DirectDraw, יכול להיות שתתקלו בבעיות במהלך התקנת או הרצת The Sims.

מידע כללי על כרטיסי מסך

- במהלך התקנת ה–DirectX, תוכנית ההתקנה תנסה להתקין התקנים עבור כרטיס המסך שלכם שתומכים ב–DirectDraw. אם התקני כרטיס המסך המותקנים במחשב שלכם אינם תומכים ב–DirectDraw הם יוחלפו בהתקנים מתאימים בזמן התקנת ה–DirectX. בחלק מהמקרים זה יכול לפגוע בתוכניות העזר של כרטיס המסך שסופקו לכם על ידי הצרכן. אם אתם רוצים לשמור על התוכניות האלה, ייתכן ותצטרכו לפנות ליצרן החומרה כדי שיספק לכם את ההתקנים האחרונים שתומכים ישירות ב–DirectX.
- אם התקני כרטיס המסך שלכם כבר תומכים ב–DirectDraw, אבל טרם אושרו על ידי מיקרוסופט, אתם תשאלו אם ברצונכם להחליף את

ההתקנים בזמן ההתקנה של DirectX. ברוב המקרים, אתם לא צריכים להחליף את ההתקנים מכיוון שהחלפתם יכולה לגרום לבעיות. בכל מקרה, אם לא החלפתם את ההתקנים ותתקלו בבעיות בזמן הרצת המשחק, תוכלו להריץ שוב את ההתקנה של DirectX וכן להחליף את ההתקנים.

הערה: קראו את החלק שדן בהוראות ההתקנה של DirectX 7.

בעיות זיכרון

יש צורך ב-32Mb זיכרון RAM כדי לשחק ב–The Sims. כמו כן, תצטרכו לאפשר זיכרון וירטואלי. אנחנו ממליצים לכם לתת לחלונות 95/98 לנהל אוטומטית את כמות הזיכרון הוירטואלי (הגדרת ברירת המחדל). כמו כן וודאו שנותרו לפחות 100MB פנויים בכונן הקשיח לאחר התקנת המשחק.

בעיות קול

המשחק דורש כרטיס קול שתומך ב–DirectSound. אם התקן כרטיס הקול שלכם אינו תומך ב–DirectSound ייתכן ותתקלו בקול קופץ או מגמגם, או שהקול והצלילים יחתכו באמצע. אנו ממליצים לכם להשיג את ההתקנים האחרונים מיצרן או ספק כרטיס הקול שלכם.

כרטיס הקול מותקן אבל אין קול

- ודאו שהרמקולים או האזניות שלכם מחוברים לשקע הנכון בכרטיס הקול שלכם ושעצמת הקול בחלונות 95 גבוהה מספיק.

מידע כללי על כרטיסי קול

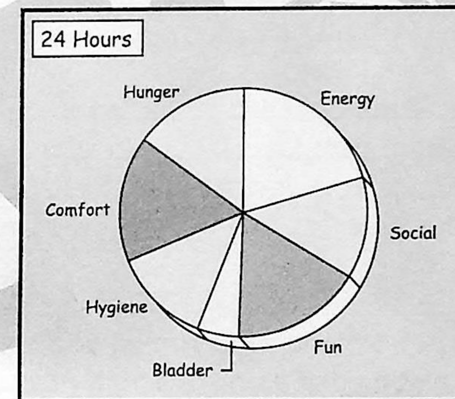
- במהלך התקנת ה–DirectX, תוכנית ההתקנה תנסה להתקין התקנים עבור כרטיס הקול שלכם שתומכים ב–DirectSound. אם התקני כרטיס הקול המותקנים במחשב שלכם אינם תומכים ב–DirectSound תוכנית ההתקנה תנסה להחליף אותם.
- התייעצו עם יצרן ו/או ספק החומרה שלכם ותבדקו אם יש ברשותו התקנים מעודכנים אם תוכנית ההתקנה של DirectX 6.1 אינה מצליחה להתקין התקנים מתאימים לכרטיס הקול שברשותכם.

הערה: התייחסו בבקשה להערות לגבי התקנת DirectX שנמצאות בחלק מוקדם יותר במדריך העזר הזה.

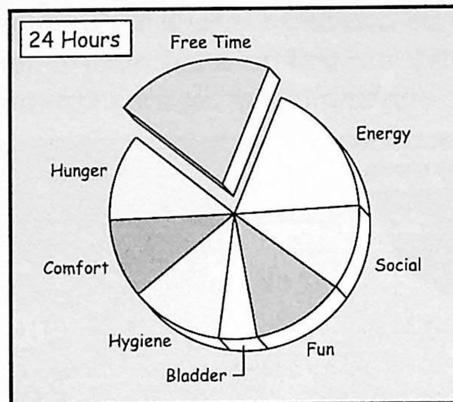
האסטרטגיה של המשחק

מה הוא המשאב הכי יקר שלכם? יש דרכים להשיג יותר כסף, יותר חברים, בית גדול יותר ומשפחה יותר גדולה. אבל אף פעם לא תוכלו להשיג יותר מ-24 שעות ביממה (בכל אופן על פני הכוכב הזה). הדרך בה תבחרו להשתמש בתקציב 24 השעות שלכם תשפיע מאוד על איכות החיים שלכם. זה נכון גם לגבי הסימז שלכם. יכול להיות שהצרכים שלהם יהיו פשוטים יותר והסביבה שלהם פחות מורכבת, אבל ממש כמותכם הם נאלצים להיכנע לעובדה הפשוטה הזו.

חשבו על זה כך: תצטרכו למלא את הצרכים הבסיסיים של הסימז שלכם (רעב, אנרגיה, כיף וכולי) על בסיס יומי כמעט. הזמן שתוציאו על כל מניע במהלך היום יגזול "פרוסה" מ-"פשטידת 24 השעות". ככל שתוכלו למלא יותר צרכים ב-24 שעות, כך הסימז שלכם יהיו יותר שבעי רצון.



מכיוון שכך, אחד הטריקים בהם תוכלו להשתמש כדי לגרום לסימז שלכם להיות יותר שמחים הוא להפחית את הזמן אותו הם צריכים להוציא על כל אחד מהמניעים האלה. יש הרבה אסטרטגיות להשיג את זה. כמה מהאפשרויות הן: שיפור מערך החפצים בבית כדי שזמן ההליכה יתקצר, שימוש בחפצים שיכולים "להזין" יותר ממניע אחד בו זמנית, קניית חפצים יותר מועילים, שיפור היחסים כדי כשהמפגשים החברתיים יהיו יותר מספקים, ושיפור יכולות (כמו בישול) שגם כן ישפיעו על הצרכים.



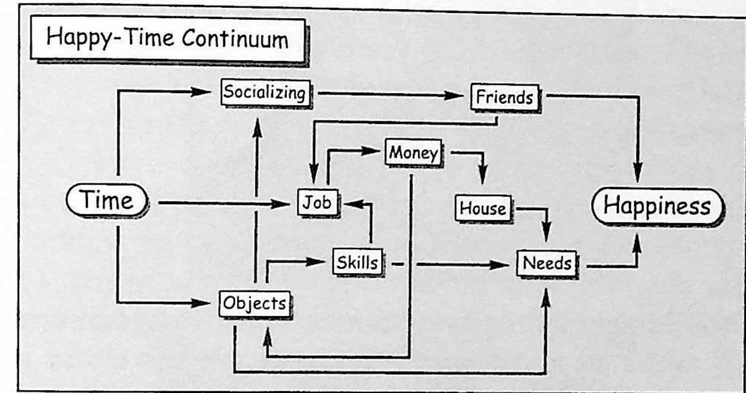
כשתשתפרו בניהול המחזור היומי של חיי הסימז, תגלו שתוכלו למלא את הצרכים הבסיסיים בנוחות ועדיין יישאר לכם מספיק זמן. זו הנקודה בה תגלו שיצרתם את "הסחורה" הכי יקרה – זמן פנוי. כיצד תשתמשו בזמן הפנוי תלוי בעיקר במטרות היותר גדולות שתבחרו עבור הסימז שלכם.

יכול להיות שאתם טיפוסים שדוגלים בשיפור עצמי, ובמקרה כזה הסימז שלכם יוכלו להוציא את הזמן הפנוי לשיפור היכולות שלהם. או יכול להיות שאתם אנשים שדוגלים באירועים חברתיים, ואז מסיבה מסביב לבריכה לאורך כל הלילה תהיה התשובה. יכול להיות שאתם רוצים להשיג יותר כסף, חזירים קפיטליסטיים שכמותכם, ולכן תבחרו שהסימז שלכם יעבדו כמה שיותר קשה כדי לטפס בסולם הדרגות.

דרך אחרת להביט על כל העניין הזה היא שניתן להמיר את הזמן (כמשאב הכי בסיסי) לכל דבר אחד במשחק הזה באופן ישיר או עקיף. היעילות של ההמרה תקבע את ההצלחה שלכם. תוכלו להמיר את הזמן לכסף דרך עבודה, והיעילות במקרה הזה תהיה רמת המשרה. תוכלו להמיר את הזמן גם לריצוי הרעב: היעילות במקרה הזה תהיה תלויה בריהוט המטבח שלכם, ההנחה של אותם פריטי ריהוט, יכולת הבישול של הסימז כמו גם רמת האנרגיה שלהם (הם ינועו יותר לאט כשהם יהיו עייפים).

כך שמסלול אחד שיוביל להשבעת הרעב עם הזמן יהיה קודם כל להמיר את הזמן לכסף (דרך עבודה), ואז לקחת חלק מאותו כסף ולקנות ציוד יותר טוב למטבח. דרך אחרת יכולה להיות להוציא יותר זמן על שיפור יכולות הבישול.

אותו רעיון יתאים גם לצד החברתי של המשחק. כשהסימז שלכם יוציאו יותר זמן על פיתוח יחסים חברתיים יותר טובים במשחק, אתם תשימו לב שהם יוכלו למלא את הצרכים החברתיים שלהם בפחות זמן.



בקרו באתר www.TheSims.com כדי למצוא אסטרטגיות ורמזים אחרים.

מדריך מהיר

יכול להיות, אם אתם משחקים במשחק בפעם הראשונה, שתרצו להשתמש במדריך המהיר הזה כדי להכיר את בקרות המשחק הבסיסיות. תוכלו להשלים אותו בפחות מ-5 דקות. תוכלו לצאת ממנו מתי שתרצו.

כיצד משחקים במדריך המהיר

- כשתכנסו לראשונה לשכונה, אתם תראו חץ אדום שיצביע על הבית של המדריך המהיר. כדי להתחיל, לחצו על הבית הזה.
- אתם תקבלו הוראות צעד-צעד שיעזרו לכם ללמוד את הדברים הבסיסיים של המשחק כמו שימוש בממשק, פעולות עם חפצים ויצירת קשר עם הסימז שלכם. רוב תיבות הדו-שיח יעברו אוטומטית לבאות אם תבצעו את ההוראות עד תומן. יכול להיות שחלק מתיבות הדו-שיח ידרשו שתלחצו על OK.
- אם תשמרו את המשחק לפני שתשלימו את המדריך המהיר, כשתחזרו אליו, אתם תמשיכו מהמקום שעזבתם. אם לא תשמרו, המדריך המהיר יתחיל מחדש כשתחזרו אל הבית.

- כשתשלימו את משחק המדריך המהיר, תוכלו להמשיך לשחק עם משפחת ניובי. או שתוכלו לפנות אותם למסך השכונה אם תרצו להעביר משפחה חדשה לבית שלהם.

דילוג על המדריך המהיר

- הניוביז שווים לכל המשפחות בשכונה. תוכלו לפנות, להעביר, לפתח אותם ואפילו להרוס את הבית אחרי שתסיימו את המדריך המהיר או תבטלו אותו.
- אם תהיו בטוחים שלא תרצו אף פעם לשחק במדריך המהיר, פנו את הניוביז. תוכלו לאחר מכן להשתמש בבית שלהם עבור משפחה אחרת או להרוס אותו והתחיל מאפס.
- אם תרצו לשחק עם משפחת ניוביז אבל לא תרצו להשלים את המדריך המהיר, תוכלו להיכנס לבית ולבטל את המדריך המהיר באמצעות לחיצה על Esc מתי שתרצו.

אתחול המדריך המהיר

- בפעם הראשונה שתשמרו בית, חץ המדריך המהיר לא יופיע יותר. עם זאת, כל עוד לא תפנו את הניוביז, תוכלו לשחק בו שוב אם תכנסו לבית שלהם.
- אחרי שתשנו את הניוביז בבית שלהם, תוכלו לאתחל את המדריך המהיר מתי שתרצו. רק תזכרו שכל השינויים שעשיתם לבית או למשפחה ייעלמו. אם תעבירו לבית משפחה אחרת, הם יפונו למסך 'יצירת המשפחה'. מתוך כל בית:

1. עברו למצב האפשרויות.
2. לחצו על Play Options.
3. לחצו על הבית הקטן עם צלמית החץ. אם תעבירו את סמן העכבר שלכם מעל אותו בית אתם תראו את ההודעה Reset Tutorial.

מערכת העזרה

מערכת העזרה תזהה לבד אם תכנסו לאזור במשחק בו תיאור נוסף יוכל לעזור (כולל פקודות מפתח ואסטרטגיה בסיסית). אתם תראו צלמית עליה תוכלו ללחוץ כדי לקבל מידע נוסף, או שתוכלו להתעלם ממנה. כל הודעה תהיה מוכנה לצפייה עד שתראו אותה. לאחר מכן, רוב ההודעות לא יופיעו שנית.

הפעלת מערכת העזרה

● בפעמים הראשונות שתיכנסו לבית, תתבקשו לבחור האם אתם רוצים להשתמש במערכת העזרה. אם תלחצו על Yes, מערכת העזרה תופעל עד שכל הודעה תוצג פעם אחת.

● אם תבחרו לא להפעיל את מערכת העזרה, תיבות הדו-שיח לא יופיעו יותר. בסופו של דבר, מערכת העזרה תכובה.

● אחרי שתפעילו את מערכת העזרה, בכל פעם שהודעת עזרה תופעל, יופיע סימן שאלה בפינה הימנית העליונה של המסך. לחצו עליו כדי לפתוח אותו לתיבת דו-שיח.

מערכת העזרה לפי צורך

● אם תזדקקו לעזרה, לחצו על צלמית סימן השאלה בלוח הבקרה כדי לפתוח רשימת נושאים. לאחר מכן, לחצו על נושא כדי לקבל מידע שיעזור לכם.

מקשים חמים

P או N	השהייה
1	מהירות רגילה
2	מהירות גבוהה
3	מהירות אולטרה
מקש רווח.	מעבר לדמות אחרת
Tab	מעבר בין קומות ראשונות לשניות
Page Up	בחירת קומה שנייה
Page Down	בחירת קומה ראשונה
F1	מצב חי ומתיחת לוח הבקרה
F2	מצב קנייה ומעבר בין מיון על פי חדר או מיון על פי פעולה
F3	מצב בנייה
F4	מצב מצלמה
F5	מצב אפשרויות
+ (או =)	זום פנימה
– (או _)	זום החוצה
‹	סיבוב עולם המשחק שמאלה
›	סיבוב עולם המשחק ימינה

Esc	ביטול פעולה נבחרת מתפריט פשטידה
Esc	ביטול המדריך המהיר (כשתהיו בתוך המדריך המהיר)
‹	סיבוב חפץ שמאלה (כשהחפץ יהיה בכלי היד)
›	סיבוב חפץ ימינה (כשהחפץ יהיה בכלי היד)
X	הצגת דף החפצים הבא כשתהיו במצב קנייה או בנייה
Z	הצגת דף החפצים הקודם כשתהיו במצב קנייה או בנייה

מצב קנייה:

Shift + לחיצה	קניית והנחת מספר פריטים

כלי הבריכה:

לחיצה	הצבת משבצת בריכה
Ctrl + לחיצה	מחיקת משבצת בריכה

כלי הקיר:

לחיצה + גרירה	הצבת משבצת של קיר או גדר
Ctrl + לחיצה + גרירה	מחיקת משבצת של קיר או גדר

כלי הטפט:

לחיצה	צביעת משבצת קיר
Shift + לחיצה	צביעת מספר משבצות קיר
Ctrl + לחיצה	ביטול הצביעה של משבצת קיר
Ctrl + Shift + לחיצה	ביטול הצביעה של מספר משבצות קיר

כלי הרצפה:

לחיצה	הצבת משבצת רצפה אחת
לחיצה + גרירה	הצבת מספר משבצות רצפה
Shift + לחיצה	הצבת משבצות רצפה בחדר שלם
rlCt + לחיצה	מחיקת משבצת רצפה אחת
Ctrl + לחיצה + גרירה	מחיקת מספר משבצות רצפה

shift + Ctrl + לחיצה	מחיקת רצפה של חדר שלם

כלי הדלת:

לחיצה	הצבת דלת על קיר
Ctrl + לחיצה על דלת	מחיקת דלת

כלי החלון:

לחיצה	הצבת חלון על קיר
Ctrl + לחיצה על חלון	מחיקת חלון

כלי שדה המלל:

Ctrl + לחיצה על פנים בגלריית המשפחה	עריכת המאפיינים
Ctrl + C	העתקת מלל בשדות מלל
Ctrl + X	גזירת מלל בשדות מלל
Ctrl + V	הדבקת מלל בשדות מלל
Ctrl + Y	ביצוע מחדש בשדות מלל
Ctrl + Z	ביטול פעולה בשדות מלל

אפשרויות:

A	מיתוג ביטול עקומות
S	מיתוג צללים
Ctrl + S	שמירת המשחק
Q	יציאה מהמשחק
V	גרסה

גלילה...בואו נספור את הדרכים האפשריות

תוכלו לגלול את התמונה באחת הדרכים הבאות:

- אם תסמנו את האפשרות Edge Scrolling בלוח האפשרויות (כלומר, תפעילו אותה), תוכלו להזיז את העכבר שלכם לקצה מסך המשחק והוא יגלול באותו כוון.
- לחצו והחזיקו את כפתור העכבר הימני שלכם וגררו את העכבר בכוון בו תרצו לגלול.
- השתמשו במקשי החיצים.
- לחצו והחזיקו את Alt ותוכלו להזיז את עולם המשחק.

- אם תשתמשו במקש הרווח כדי לבחור סים, עולם המשחק יעבור אל אותו סים.
- בצעו לחיצה כפולה על סים בגלריית הפנים; המשחק ימורכז על אותו סים.
- בצעו לחיצה ימנית על סים בגלריית הפנים; המשחק ימורכז על הסים ויעקוב אחריו עד שתבחרו שיטת גלילה אחרת.

בחירת סים

בחרו סים באחת הדרכים הבאות:

- לחצו על פנים של דמות בגלריה של המשפחה בלוח הבקרה.
- השתמשו במקש הרווח כדי לעבור ולבחור סימז בגלריית המשפחה שלכם.
- בצעו לחיצה ימנית על סים בעולם המשחק כדי לבחור אותו או אותה.

קו התמיכה של הד- ארצי

לשיפור השרות מובאות לפניכם אופציות נוספות ליצירת קשר עם חברת התמיכה איזיהלפ בדרכים הבאות:

- **במספר טלפון 6123355**
- **בפקס 03-6134690**
- **בפורום – www.iol.co.il**
- **שליחת הודעה במייל דרך אתר חברת התמיכה www.easyhelp.net**

קו השרות פועל בין השעות 10:00 בבוקר עד 20:00 רצוף

משעה 10:00 בבוקר ועד 16:00 למטרות טיפול בהודעות בבעיות בפקסים ובספקים, לאחר מכן משעה 16:00 ועד 20:00 תמיכה בלקוחות בכלל.

אזהרת אפילפסיה

קראו לפני שאתם משתמשים במשחק מחשב או נותנים לילדכם לשחק בו.

אנשים מסוימים יכולים לסבול מהתפרצות אפילפסיה או לאבד הכרה לאחר צפייה באורות מהבהבים או חשיפה למקורות אור בסביבת חיי היום יום שלנו. אותם אנשים חשופים להתקפים כשהם צופים בדמויות שונות בטלוויזיה או כשהם משחקים משחקי מחשב מסוימים. תופעה זו יכולה לקרות גם אם לאדם המדובר אין היסטוריה רפואית או שאף פעם לא סבל מהתקפים אפילפטיים לפני כן.

אם אתם, או אחד מבני המשפחה שלכם, כבר סבלתם בעבר מסיפטומים הקשורים לאפילפסיה (התקף או איבוד הכרה) במצבים של גירויי אור זוהרים, התייעצו עם גורם רפואי מוסמך לפני שימוש במשחק.

אנו ממליצים להורים לשים לב לילדים שלהם בזמן משחק במחשב. אם אתם או ילדכם מראים את הסיפטומים הבאים: סחרחורת, בעיות ראייה, התכווצות עיניים או שרירים, איבוד הכרה, בעיות התמצאות, תנועות לא רצוניות או עוויות, הפסיקו לשחק מייד והתייעצו עם גורם רפואי מוסמך.

אמצעי זהירות שצריך לנקוט בכל פעם שמשחקים משחק מחשב

אל תישארו קרובים מדי למסך. שחקו במרחק טוב מהמסך ורחוק ככל האפשר כפי שמאפשרים הכבלים שמחברים את אמצעי הקלט שלכם למחשב.

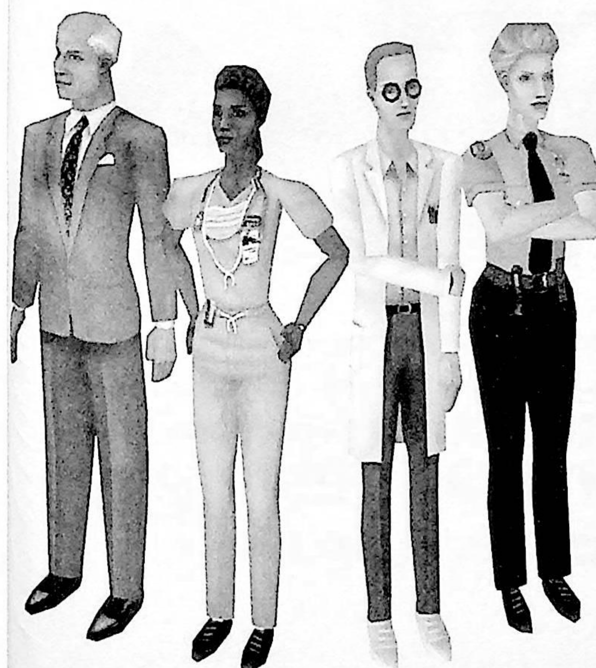
- השתמשו במשחקי מחשב עם עדיפות למסכים קטנים.
- הימנעו ממשחק אם אתם עייפים או חסרים שעות שינה.
- וודאו שאתם משחקים בחדר שמואר היטב.
- כשאתם משחקים קחו הפסקה של עשר דקות עד רבע שעה לכל שעת משחק.

ה-Sims: עולם בתוך עצמו

רומנטיקה. קינאה. השמדה. סקרנות. כל המרכיבים של טרגדיה אליזבתנית, כך תחשבו? אבל לא, זהו עולם אחר לחלוטין, ובהחלט מעניין! ברוכים הבאים לעולם של Sims.



הישענו אחורה, הרגישו בנוח - הרבה מתרחש כאן. אתם יודעים, זה לא רק משחק מחשב. רוב משחקי המחשב מציגים בפני השחקן נקודת מבט מקובעת: אתם תילחמו ישירות בשדים ורוחות מאחורי ידית המשחק, או שתהיו דמות בתוך משחק שמתנהג כמו שליח מונחה. לפעמים אתם פשוט תהיו צופים בסביבה, חלל, או זמן מלאכותיים. אפילו סימולציות מחזיקות אתכם בתוך מערכת מחשבתית סגורה מסוגים שונים, לא משנה כמה אלטרנטיביות קיימות. אתם לעולם לא תצליחו לחדור אל מתחת לעור של דמויות המשחק.



לא כך ב–Sims. אתם תראו את הסימז (התושבים המדומים) שלכם פנים–אל–פנים. וההחלטות שלכם ישימו אותם פנים–אל–פנים עם האחרים. לצורך העניין, ההחלטות שלכם יכתיבו את אופי האישיות שלהם. אנחנו לא מדברים כאן על דמויות מקרטון, שאינן טובות או רעות, פועלות או כבויות - סימז אלו הם יצורים בעלי מצבי רוח, צרכים, שאיפות גדולות – אפילו אם השאיפות הן לפיצה.

תוכן העניינים

בקיצור, הסימז עשויים להיות מאד דומים לכם. או להורים שלכם. או להורים של נשיא המדינה. אתם תעצבו אותם בדרך כזאת. אם תתעניינו יותר במוצרי חשמל ביתיים מאשר בצמחים, מוצרי הבית שלכם יוכלו להיות צעצועים מהשמיים. אם תרצו למלא את הבתים שלכם עם סימז אשר יעדיפו לרקוד סמבה מאשר להבריק כיורים, כך יהיה. אבל ברגע שתגדירו אותם, בני הבית של Sims ידרשו מכם כל מיני דברים.
כמו עולם היומיום שלנו, עולמם של הסימז דורש שיקול דעת והחלטות בעניינים שונים החל בטריוויאליים וכלה בסכנות חיים של ממש. ממש כפי שאנו לומדים להסתגל לכל סוגי האתגרים של עולמנו, כך גם תצטרכו להדריך את הסימז, מבחירת ארוחת הבוקר שלהם ועד למסלול הקריירה שלהם. וכפי שתראו, הם יחליטו לפעמים בעצמם דבר שיבלבל אתכם!

אולם, אתם תהיו הרבה יותר מאשר סתם צופים או כאלו שבוחנים את במגוון הדברים שקורים מידי רגע בתוך בית או שכונה. אתם תצרו את התבנית האלקטרונית של יצורים אלו, תצמידו להם תכונות אופי ייחודיות ותציבו אותם בתוך בית שאתם תעצבו. כמו עם כל בני בית, יש תקופות של שקט ושיתוף פעולה, אבל הדברים עלולים להידרדר לגיהנום עלי אדמות. ואז תצטרכו לתמרן, כלומר, להדריך את הסימז שלכם.

לפעמים התפקיד שלכם ייראה כמו זה של במאי תאטרון, במובן בו תצטרכו להביא את הסימז שלכם לתפקיד חייהם. כמו בכל אופרות הסבון יש טרגדיה, יש קומדיה. זהו חומר המהות, מהפירורים על השולחנות ועד לעצבנות של אנשים שנדחסים בתוך בית לאורך יותר מדי זמן. באופן זה, The Sims הוא הקומדיה האישית שלכם!



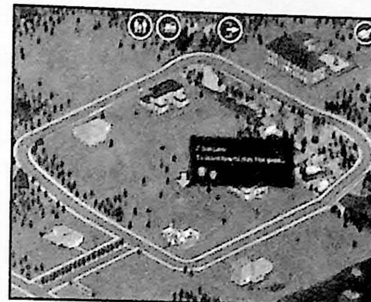
שחקו עם הניוביז (בסימטת 7 Sim) בבית ההדרכה, כדי לקבל את תחושת המשחק. אחר כך בדקו את שאר המדריך הזה כדי ללמוד כיצד לעצב את הסימז שלכם ואת בתיהם, וכן כדי לקבל עצות משחק. הפרק על נשמת הסים יאפשר לכם להציץ פנימה לתוך המניעים וההתנהגויות שלהם, אשר, כמו עם אנשים, יכולים להיות לפעמים די מוזרים. והפרק אודות הדודה סימון יוכל לעזור לכם, אם לסימז שלכם תהיה אינטליגנציה של מטאטאים ולא תצליחו לגרום להם לטאטא.

הדרכה: הניוביז מותחים את רגליהם

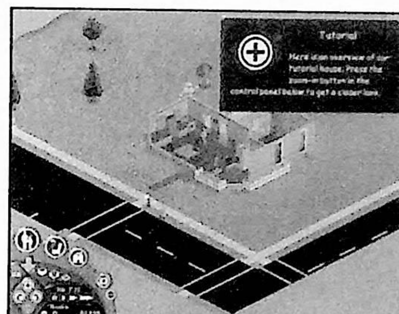
לא חשבנו לרגע לזרוק אתכם לתוך כלוב האריות של בית סימז בלי קצת חומר רקע על האכלת והלבשת אותם אריות. תזדקקו לרפלקסים טובים ושיקול דעת נבון בעתות משבר שיצרו הברואים שלכם. לכן, אנו מספקים לכם משחק הדרכה כדי להכניס אתכם בעדינות לתוך עולמם הצבעוני של הסימז.

שיעור ההדרכה יציג בפניכם את הבסיס לניהול סימז וייתן לכם תחושה לגבי היכולות וסיכוני המשחק. ישנן כמעט אינסוף דרכים בהן תוכלו להיכנס - ולצאת - לתוך צרות צרורות ב–The Sims, אבל שיעור ההדרכה פשוט יראה לכם מספר דוגמאות. אנו יודעים שאתם תגרמו מספיק נזק בעצמכם.

כשתפעילו את המשחק בפעם הראשונה אתם תיכנסו לשכונה (Neighborhood), מקום מרהיב עין עם מבחר של בתים ואתרי בנייה. הזיזו את הסמן על הבתים, כדי לראות תיבת מידע שתתאר את העובדות על הבתים, כולל מחירי הרכישה שלהם, כאשר תרצו לעשות קצת קניות. לחצו פעם אחת על בית משפחת ניובי (Newbie) בסמטת 7 Sim, כדי לקפוץ לתוך הממלכה הנפלאה בעושרה של The Sims.



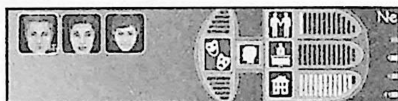
משחק ההדרכה מונחה מעצמו. פשוט עקבו אחר ההודעות בחלון, ואלו ידריכו אתכם כיצד לנהל את הסימז בפועל וכיצד לפרש את מצבי הרוח שלהם וההתנהגויות שלהם. אחרי שתשלימו משימה, החלון ייעלם וחלון חדש יופיע וידריך אתכם לגבי המשימה הבאה. בכמה מהחלונות יש כפתור OK. תצטרכו ללחוץ עליו כדי לעבור לחלון הבא. תוכלו ללחוץ על מקש Esc כדי לבטל את שיעור ההדרכה, ואז תצטרכו לנהל את המשחק לבדכם.



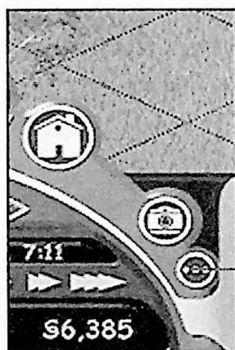
תוכלו לשחק בעצכם בעולמם של הסימז באמצעות לחיצה על הקו הקטן בפינה הימנית העליונה של החלון המיידי, וזה ימזער את חלון המדריך המקוון לסימן שאלה בפינה הימנית העליונה של המסך. לחיצה על סימן השאלה הזה תפתח את החלון הבא, למרות שהחלון יוכל לחזור בעצמו בתלות בהחלטות המשחק שלכם.



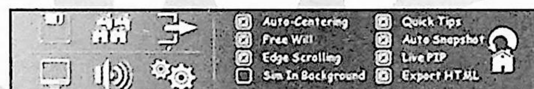
אתם לא תוכלו לטעות ממש – פשוט עקבו אחר חלון ה-Needs כדי לראות כיצד משנות פעילויות ההדרכה את מצב הרוח של הסימז. כמה מחלונות המידע יתעדכנו גם כן באופן דינמי בהתאם להתפתחויות המשחק. שינויי מצב רוח יהוו גורם משמעותי בהתקדמות המשחק שלכם. עיברו על כל שיעור ההדרכה כדי לקלוט את היקף המשחק.



תוכלו לחזור לשיעור ההדרכה מתי שתרצו על ידי לחיצה על כפתור Options בלוח הבקרה (Control Panel), לחיצה על כפתור Play Options, ואז לחיצה על כפתור Reset Tutorial. משחק ההדרכה יחזור לתנאי ההתחלה שלו.



כפתור האפשרויות



הניוביז הם משפחה אחת מבין המקומיים; תוכלו לחזור ולשחק בבית שלהם בתור משחק, או לבחור בית אחר. משפחת ניובי יכולה גם לתקשר עם משפחות המשחק האחרות שלכם.

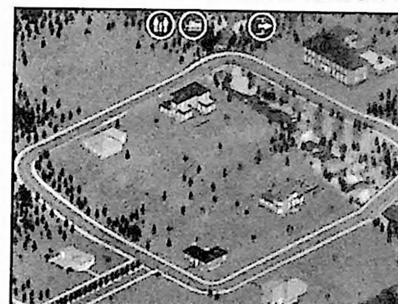
שיעור ההדרכה הוא רק מתאבן. כדי להגיע לבשר האמיתי (או כריך גבינה, לצמחוניים מביניכם) של המשחק, אתם תצטרכו לחקור את אגף "נשמתו של סים/חיי יומיום" של מדריך זה. היי, לא חשבתם שכללנו אותם רק בגלל שאנחנו אוהבים לכתוב, נכון? בדקו את המידע הזה ולכו ליצור כמה סימז שההורים שלכם יתגאו בהם. ואם תיצרו כמה שיבהילו אותם, ספרו להם שאחותכם אשמה בכל.

ברוכים הבאים לשכונה!

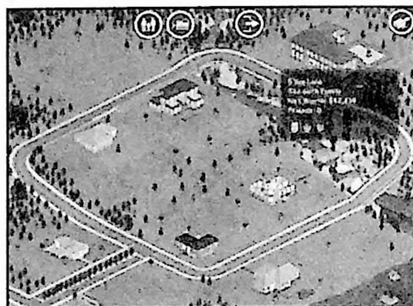
השכונה (Neighborhood) היא המקום אליו תגיעו מיד לאחר שהמשחק יתחיל. שחקו במשחק ההדרכה שם, כדי לקבל תחושה של יסודות המשחק. בדקו את סעיף שיעור ההדרכה של המדריך לפרטים נוספים.

היכרות ראשונית

עשיתם זאת! זהו המקום בו הסימז מנהלים את חייהם, ואתם נהיים בו מנהלי המסיבה. זהו מקום נעים, כפי שתראו, אבל דרמות רבות מתנהלות מאחורי קירות הבתים הללו, ולכם יהיו המפתחות לפתוח את הדלתות.



בואו נתחיל בבדיקת מצב פני השטח. השכונה שלכם מורכבת ממספר בתים, כמה מהם כבר בנויים וכמה מהם מורכבים מיסודות בלבד. אם תזיזו את העכבר אל כל אחד מהבתים שתוכלו לשחק בהם, תראו שהגג שלהם נעלם כדי שתוכלו לראות את תכולת הבית. תראו גם חלון שיציג מידע אודות בית זה. אם הבית יהיה ריק, אתם תראו את המחיר המבוקש ואת כתובת הבניין.
אם הבית תפוס, אתם תראו את שם המשפחה של המשפחה שגרה שם, את מספר בני הבית, כמה חברים יש לדיירים שם ואת כתובת הבית. כמו כן יוצגו גם פניהם של הדיירים.
לחיצה על בית תפוס, תעביר אתכם לדרמה של חיי אותה משפחה. תהיו חייבים להעריך במהירות את המצב שלהם ולעבור מיד לניהול או בלבול, אם זה מה שאתם טובים בו, בני הבית. אולי תרצו לבדוק את הפרק על לוח הבקרה בטרם תציתו משהו, או תגרמו לריבים בתוך המשפחה.



לחיצה על בית פנוי רק תציג לכם תיבת דו-שיח אשר תודיע לכם שאין מי שגר בבית ושתצטרכו לבחור משפחה שתעבור פנימה. כאן באים לידי ביטוי הכפתורים בחלק העליון של השכונה. כפתור העכבר השמאלי ישמש ככפתור בחירת או יצירת משפחה; לחיצה עליו תיקח אתכם לחלון בחירת המשפחה, שם נשמות הסימז יתחננו לקבל הזדמנות ללכלך כמה משטחי השכונה.



תוכלו לבחור את אחד מהצוותים כדי לאייש את הבתים שלכם או שתוכלו ליצור אחד משלכם. כל תהליך היצירה של המשפחות (כמו גם הבחירה, מעבר פנימה, או מחיקת הקיימות) מתואר בפירוט בפרק ״משפחות מהתחלה ועד הסוף״. עיברו לשם כדי לקבל סקירה על הדרך ליצור באופן אוטומטי מיידי - ואז גם לגרום לבלגן - את הסומז שלכם.

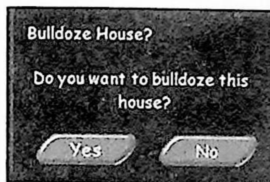


פינוי, הריסה ובנייה מחדש

בחזרה לשכונה, מה יקרה אם תראו בית שבאמת ימצא חן בעיניכם אבל הוא יהיה מאוכלס בחבורת טמבלים שרחוקים מאד מהזן החלומי של סימז שעיצבתם? פשוט תעיפו אותם בבעיטה! (מצפון אינו הכרחי למשחק ב-The Sims; לפעמים הוא פשוט מפריע). כל מה שתצטרכו לעשות, הוא ללחוץ על כפתור Evict (פינוי) או Bulldoze (הריסה), ולחצו על אותו בית עם סמן הבולדוזר החדש שלכם.

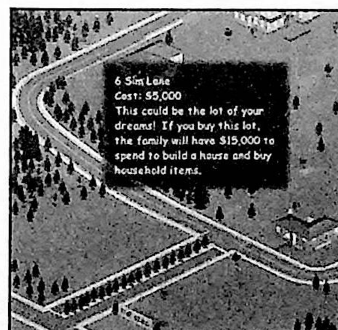


תופיע תיבת דו-שיח (ממנה תוכלו לסגת) שתגיד לכם את שווי המשפחה הזאת נטו, ותשאל אתכם האם לפנות אותה. תוכלו ללחוץ על Esc אם תרצו לא להרוס שום דבר, או ללחוץ על כפתור Bulldoze כדי לחזור לאן שהייתם. כולם בתוך אותו הבית יעברו לחלון Select A Family, משם יוכלו לעבור לבית יותר מתאים מבחינתכם (הם ישמרו על היחסים שהיו להם, והכסף ממכירת הבית והחפצים שלהם יעלה את ערכם נטו בהתאם).



אם תרוקנו את הבית מיושביו אתם תראו תיבת דו-שיח עם אפשרות להרוס את הבית הריק הזה. לחצו על No, ומאורות החלומות שלכם יהיו שלכם לאכלוס - אם הסימז שלכם יוכלו להרשות זאת לעצמם. ואם לא יהיה לכם אכפת מהמראה של אף אחד מבתי השכונה, מאוכלס או לא, תוכלו להפוך אותו לערמת אבק ולבנות מחדש. לחצו על הכפתור Evict or Bulldoze, בחרו בית לא מאוכלס כלשהו, ולחצו על הבניין הקורבן שלכם. תיבת הדו-שיח תשאל אתכם האם באמת ברצונכם להרוס את המקום. לחצו על Yes כדי לעשות את העבודה המלוכלכת. לחצו על No אם תשמעו לפתע קול קטן של יושר.

ברגע שהוא ייהרס (מי מקשיב לקולות קטנים?), הזיזו את הסמן אל האזור שפעם היה תפוס על ידי הבניין וחלון צץ יופיע ויספר לכם שלא תוכלו להרוס יותר. ואולם, אם תרצו לקנות ולבנות מחדש את הכל, עברו אל מסך Select A Family ובחרו משפחה, או צרו אחת משלכם. ראו את החלק 'משפחות, מהתחלה ועד הסוף', כדי להבין כל אחד מהתהליכים הללו.



ברגע שתהדקו את חגורת הסמן מסביב למשפחה שלכם, תוכלו לקנות הרבה. אתם תתמקדו אוטומטית במבט מקרוב על הרכש החדש שלכם. לחצו על הכפתור Build בלוח הבקרה כדי לבחור את הכלים להתחיל לבנות את האחוזה שלכם. נושא המורכבות של בניית בית מטופל בפרק "בניית בית החלומות שלכם".



לחיצה על הכפתור Live mode (מצב חי) במהלך הבנייה תאפשר לכם לקבל את תגובת הסימז שלכם לבניין הלא גמור. אבל ברגע שהם יגלו שאין בשר במקרר - בעצם אין מקרר בכלל - הם לא יהיו מרוצים במיוחד. מוטב יהיה להשלים מספר חדרים לפני שתבחנו את הסבלנות שלהם. אז בחנו את הפרק "חיי יומיום", כדי לקבל מעט הגיון סימי - או לפחות לקבל תחושה כיצד לאלף את הסימז הסוררים.

שפנים!

ואם לא תהיו מרוצים בכלל מהשכונה, פשוט לחצו על כפתור Quit כדי לעזוב את עולמם הדינמי והמרתק של הסימז ולחזור אל עולמכם. הסתכלו סביב, האם זוהי ההחלטה הנכונה?



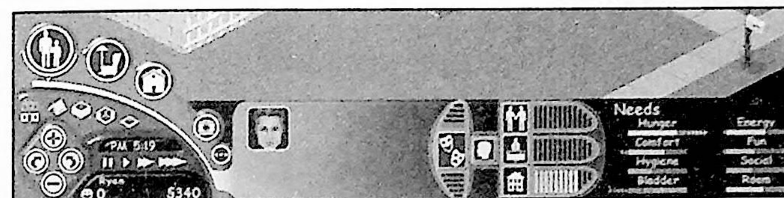
אבל חכו! יש עוד! כפתור הצפייה בדפי אינטרנט

לחצו על הכפתור Viewing Web Pages כדי לפתוח את הדפדפן ולראות את דפי האינטרנט של משפחות השכונה. בתחילת המשחק, אתם תראו את הבית הגותי ואת זה של שיעור ההדרכה, אבל ברגע שתתחילו לייצא דפי HTML של המשפחות שיצרתם, הרשימה תתרחב. ראו את הסעיף 'פלאי אינטרנט אחרים של הסימז'.



לוח הבקרה

לוח הבקרה הוא לוח ההפעלה של כל המאמצים שלכם ב–The Sims, החל בשליחת הסים החביב עליכם להשקות את הפרחים ועד לקביעת אפשרויות המשחק. לוח הבקרה יופיע בתחתית המסך, כאשר אתם תסתכלו לתוך החיים של הסימז שלכם, בין אם במצב חי או לא. לחיצה על צלמית המצב החי או על F1 תמתג בין תצוגה מלאה של לוח הבקרה או תצוגת הכלים שלו בלבד.



ללוח הבקרה מספר מצבים, נקודות צפייה, הודעות ואפשרויות בהן נטפל כאן. רוב הבקרים הקשורים למשחק נמצאים בצד שמאל של החלון; הצד הימני מיועד בעיקר עבור קריאות על מצבי הסימז הנוכחיים. לרוב כלי לוח הבקרה יש "בלון" עזרה שיופיע אם תחזיקו את הסמן מעל הכלי או הכפתור האמור.

תצטרכו היכרות מעמיקה עם לוח הבקרה (באופן טבעי) כדי לשלוט בסימז שלכם. ולפעמים תרגישו שגם חמישה לוחות בקרה לא יספיקו.

המצבים

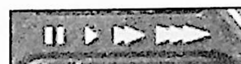
ב–The Sims, מצבים הם מצבי משחק בהם תוכלו לבצע משימות משחק מסוימות, בין אם קשורות לניהול סים או ניהול קבצים. אתם תיכנסו למצבים השונים על ידי לחיצה על צלמיות המצבים, הממוקמות בקשת מצד שמאל של לוח הבקרה. בחירות המצב הפעיל יסומנו.





מצב חי (Live Mode)

צלמית מצב חי נמצאת בראש בחירות המצבים, בגלל שזה האבא של כל המצבים. במצב חי הסימז שלכם עושים את כל מה שבא להם – או לא, בהתאם למידת העצבנות שלהם באותו רגע. מצב חי הוא כמו שזה נשמע, חי: שעון המשחק מתקתק, תוכניות הסימז מתקדמות ומצבי הרוח מתנדנדים ואם זה נשמע יותר מדי כרגע, תמיד תוכלו להשהות את המשחק על ידי לחיצה על כפתור Pause בשורת כפתורי מהירות המשחק מתחת לשעון המשחק או על ידי לחיצה על מקש P במקלדת שלכם).



גלילה

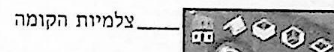
לרשותכם דרכים שונות לנוע ברחבי שטח הסים שלכם. אם תביאו את הסמן לכל אחד מקצוות המסך, פני השטח של המשחק ינועו בכיוון אותו קצה. אתם תגלו שניתן לגלוש אל תוך החלל הריק במצב של הגדלת תמונה. אל תפחדו! פשוט הפכו את כיוון הגלילה לצד השני, ותחזרו אל שלוות בני הבית המאוזנים לחלוטין. אם לא תאהבו לחיות (טוב, לגלול) על הקצה, תוכלו לכבות את הגלילה בחלון האפשרויות תחת Play Options.

תוכלו גם לגלוש על פני השטח על ידי לחיצה על הכפתור הימני של העכבר וגרירה בכיוון בו תרצו לנוע; כמובן, תוכלו לעבור שטח יותר גדול במהירות גדולה יותר ברמת הגדלה קרובה יותר. לחיצה ושחרור של הכפתור הימני ימרכזו את המסך על הנקודה בה תלחצו. הגלילה תהיה עדיין פעילה במצבי Buy ו–Build. ורק בכדי לוודא שלא יהיו לכם מעט מדי אפשרויות גלילה, לחיצה על מקש Alt תעלה את סמן ארבעת הכיוונים. הזיזו את הסמן הזה באחד מכיווני החץ, ופני שטח המשחק יעקבו. גם מקשי החצים יגללו את תמונת המסך.



נקודות מבט

מצב חי מספק מספר אפשרויות צפייה על בני הבית הסימיים שלכם. בואו נתחיל בקומת הקרקע ונעלה משם. בתי סים יכולים להיות בגובה קומה אחת או שתיים. אם הסימז בעלי ההכנסה הגבוהה יותר יעברו לנדל"ן ברמה גבוהה, יהיו לכם שתי נקודות צפייה אותן תוכלו לבחור מתוך צלמיות הקומות בקצה השמאלי של החלון. אבל אם המשפחה לא תשחה בכסף ממכירת אופציות למניות אינטרנט, הקומה השנייה תהיה מואפלת. לחיצה על אחת מצלמיות הקומה תיקח אתכם לקומה הרצויה, כפי שכבר ניחשתם.


צלמיות הקומה

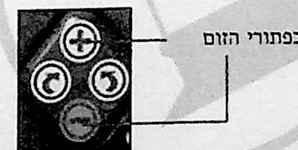
לימין צלמיות הקומות נמצאת צלמית הגג. לחיצה עליה תציג (מכל הדברים בעולם) את הגג של בית הסימים שלכם. הסירו אותו על ידי בחירת מצב WallsUp, Cutaway, או Walls Down. אם הבית בן שתי קומות, נקודות הצפייה של הגג יהיו תלויות בקומה הנבחרת, לדוגמה, בחירת Roof (גג) עם הקומה הראשונה מסומנת תציג רק את הגג שנבנה עבור אותה קומה.


צלמית הגג

התמקדות וסיבוב

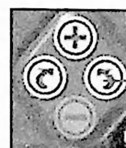


לא נוכל להכחיש. אחד מהפיתויים הגדולים ביותר של The Sims הוא שתוכלו להציץ ממש לתוך החיים של היצורים הדיגיטליים הללו ולהתפעל מהתעלולים שלהם. לפעמים תרצו לסגת אחורה ולקבל מבט כללי על פעילויות בני הבית; במקרים אחרים תרצו להיות ממש שם בתוך החדר כך שתוכלו לחוש את הצריבה של עלבון, או את הקסם של מחמאה. הנה הדרך להתמקד. התיבה בצורת יהלום בצד שמאל של לוח הבקרה מכילה כפתור פלוס (+) בראשו וכפתור מינוס (–) בתחתיתו. יש שלוש דרגות התמקדות: התמקדות פנימה עם כפתור הפלוס והתרחקות אחורה עם כפתור המינוס. הכפתורים המתאימים יואפלו (לא זמינים) אם תגיעו לרמה הגבוהה או הנמוכה ביותר.


כפתורי הזום



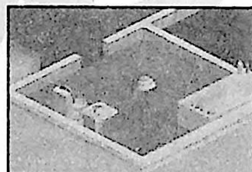
כמו כן, יחד עם יהלום ההתמקדות נמצאים כפתורי הסיבוב שיעניקו לכם פרספקטיבה שונה על העניינים, או זווית שונה למיקום פריטים מוצלח יותר. לחיצה על החץ שמצביע ימינה תסובב את נקודת המבט 90 מעלות ימינה; לחיצה על החץ שמצביע שמאלה תסובב את נקודת המבט 90 מעלות שמאלה. ארבע לחיצות רצופות על אותו כפתור סיבוב יחזירו אתכם לנקודת המבט המקורית - לפחות זה מה שלימדו אותנו המורים לגיאומטריה.


כפתור הסיבוב

קירות

יהיו לכם מספר אפשרויות בכל מה שנוגע למה שתרצו לראות לגבי מצב הסימז שלכם. מעל ומצד ימין של יהלום ההתמקדות נמצאות צלמיות הקירות. לחצו על צלמית "קופסה פתוחה" לצד צלמית הגג, אם תרצו לתת לסימז שלכם מעט פרטיות. לכל החדרים קיימים כל הקירות, כך שתוכלו לראות פרטי חדר מלאים רק על ידי סיבוב החדר.





לחצו על צלמית הקיר המרכזי, בכדי לקבל אפקט קיר יותר דינמי. קירות ייפלו לקומת הקרקע, כאשר אתם, קוסמים גדולים, תעבירו את הסמן דרכם, והם יחזרו לגובה שלהם כאשר הסמן שלכם יעזוב את האזור. לחצו על צלמית הקיר התחתון כדי לשמור את הקירות שלכם למטה. בהחלט מבט ממעוף הציפור, אבל לא מצטיין ביופיו (שלא לדבר על צניעות).

מהירויות ושעון משחק

כפי שהוזכר לעיל, אתם תוכלו להשהות את המשחק על ידי לחיצה על מקש P במקלדת או על ידי לחיצה על כפתור Pause ליד יהלום ההתמקדות. כשהמשחק יושהה תופיע הודעת "Paused" אדומה גדולה על המסך שלכם וכפתור ה–Pause יהבהב באדום. השהיית המשחק תוכל לתת לכם הזדמנות לנשום מעט, אם הסימז שלכם משתוללים ולא תרצו לרדוף אחריהם בכל העולם שלכם.

כפתורי מהירות המשחק



במהלך ההשהיה, תוכלו ללחוץ על כל אחד מהפרצופים של הסימז שלכם בלוח ותוכלו לקרוא את מצב הצרכים וכל אחת מקריאות המצב שלהם. תוכלו גם להגדיר את כל פעילויות הסימז שלכם בשורת האינטראקציה בעוד המשחק מושהה.
שלוש מהירויות המשחק הן Normal, High ו-Ultra. Normal היא מהירות רגילה: היום יחלוף במהירות הרגילה שלו, עם שעון משחק (ומצבי תאורת יום/ערב תואמים) שינוע בקצב קבוע. חיי הסימז חולפים בזריזות: אתם תוכלו לראות איך שעון המשחק יגדיל את המהירות שלו בעוד כולם ישנים או מחוץ לבית.
המקלדת תעזור כאן, כדי להאיץ או לעצור את מהירויות המשחק. לחצו 1 עבור מהירות נורמלית, 2 לגבוהה, 3 לאולטרה, ומקש N להשהיה.
לחצו על מהירויות גבוהה (High) או אולטרה (Ultra) אם תרצו להאיץ את פעילויות המשחק למטרה מסוימת, כמו להביא את הבחורה לעבודה כך שהבחור יוכל לשחק במשחקי מחשב בשקט.

תקציב

סך המזומנים של בני הבית שלכם יוצג בצורה דינמית מתחת לכפתורי המהירות. זכרו, הסימז שלכם אולי ירצו טלוויזיה עם מסך פלזמה אבל אם אבא לא יביא את הכסף (וגם לא אימא), יכול להיות שתאלצו לשלוח את הסימז שלכם למשכנות העוני.
לחצו על צורת הדולר (למען האמת, הסימז משתמשים בסימוליונים, כמובן) כדי לפתוח את חלון התקציב (Budget). הוא יציג את הכנסות והוצאות בני הבית של אותו היום ושלושת הימים הקודמים, מפוצלים ליתרות וחובות. ימים מתחילים בחצות; הסך הכולל יתעדכן במהלך היום.
החזיקו את העכבר מעל כל אחת מהקטגוריות כדי לקבל את ההסברים.
לחצו על כפתור OK של החלון כדי לסגור אותו.

החברים של המשפחה

לימין הפרצוף המחייך נמצאים סך כל החברים שיש למשפחה שלכם – זהו המספר המצטבר של חברים שיש עדיין לכל המשפחה. לחצו על מספר חברי המשפחה כדי לקבל תאור צף.

מצב קנייה (Buy Mode)

סופסוף! הזדמנות לעשות פשיטה! למי אכפת אם חדר המגורים מלא בציוד התעמלות ומחשבים כאשר יש לכם הזדמנות לקנות מודל של רכבת? אתם עלולים להיקלע לבעיות תקציב חמורות כאן, אבל אלוהים יודע, זה פשוט כיף. לחיצה על צלמית מצב קנייה תגלה תת-לוח של צלמיות קטגוריה. לחצו על צלמית הקטגוריה ויופיעו העצמים הניתנים לרכישה תחת אותה קטגוריה בצד ימין. פנו לפרק "מצב קניה: ריהוט העולם שלכם" לפרטים אודות מה לקנות, איך למקם, איך למכור (ואיך זה לסבול חרטה של קונה).



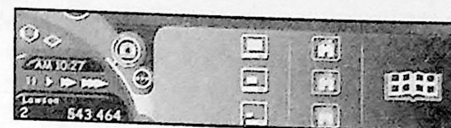
מצב בנייה (Build Mode)

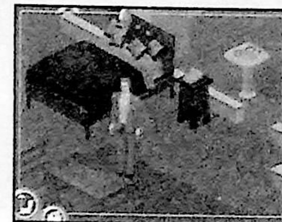
לחצו על צלמית מצב הבנייה בכדי להגשים את חלומות האדריכלות שלכם. ברגע שתהיו במצב בנייה, אתם תבחינו בתת-לוח של קטגורית כלי בנייה והכלים המתאימים להן אשר יוכלו להפוך צריפון סים לאחוזת סים – בתשלום, כמובן. פנו לפרק "מצב בנייה: בניית בית החלומות שלכם" להרחבה בנושא.



מצב מצלמה (Camera Mode)

סימז העוסקים בפעילות חשודה צריכים להיזהר: מצב מצלמה יאפשר לכם לאסוף עדויות בתמונות. כאשר תיכנסו למצב מצלמה המשחק יושהה. חיש קל תופיע מסגרת על המסך שתציין את האזור שתלכדו בעדשת המצלמה. תוכלו להזיז את המסגרת הזאת על פני השטח עם הסמן שלכם לקבלת הזווית המושלמת.
אוסף הכלים בצד שמאל של תת-הלוח של מצב המצלמה יאפשר לכם לכוון את גודל המסגרת לתמונות קטנות או גדולות יותר; הם יגיעו מגודל דרך רגיל לקטן, בלחיצה מלמעלה למטה. האוסף הימני של הכלים יאפשר לכם לכוון את איכות התמונה, לבחירה של איכות גבוהה, דרך רגילה ועד נמוכה, מלמעלה למטה. ככל שהאיכות נמוכה יותר, כך יהיה צורך בפחות שטח פנוי בכונן כדי לשמור את התמונות הללו. אם תחזיקו את מקש Ctrl, תוכלו להשתמש במקשי החצים כדי לשנות את גודל המסגרת שלכם לגובה ולרוחב, ולראות ספירת פיקסלים של המסגרת מצד שמאל של צלמיות גודל המסגרת. כל התמונות שיצולמו, אחרי שתשנו את הגודל של המסגרת, יקבלו את הגודל החדש עד שתשנו את הגודל שוב או שתבחרו את אחד מהגדלים הסטנדרטיים.





כדי לצלם בחרו גודל ואיכות תמונה, מקמו את המסגרת שלכם, ולחצו על כפתור העכבר השמאלי. התמונה תופיע לאחר מכן באלבום התמונות, אליו תוכלו להגיע על ידי לחיצה על הכפתור Photo Album בתת-הלוח. מתחת לתמונה החדשה שצילמתם יופיע סמן מהבהב, שיסמן לכם להכניס כותרת או שם לתמונה המדהימה שצילמתם. תוכלו לשנות את השם בכל זמן שהוא על ידי לחיצה בתוך תיבת הטקסט.

ואם אינכם צלמי העיתונות הנלהבים ביותר המשחק ייקח עליו את האחריות שלכם. אירועים בעלי משמעות במהלך המשחק ייחרתו בצילומים אוטומטיים אשר יילכדו את אותם רגעים נפלאים לתוך תיקיית אלבום התמונות עבורכם. תוכלו לעבור ולתת שמות לאותן תמונות באלבום, או למחוק אותן אם לא תרצו לחיות בתוך העבר המקולל. תוכלו לכבות את אפשרות Auto Snapshots בבחירות אפשרויות המשחק, אשר מוסברות בפרק "אפשרויות משחק".

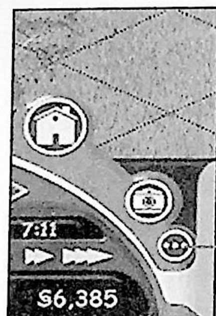


תוכלו להשתמש בכפתורי החצים בכל צד של אלבום התמונות כדי לעבור על דפי אוסף התמונות שלכם (מהתמונה הראשונה שצולמה ועד האחרונה), והחצים הפנימיים עבור התמונה הבאה או הקודמת. אם התמונה לא תהיה ברמה המתאימה, פשוט לחצו על מקש Delete כשהתמונה המעליבה מסומנת; תיבת הדו-שיח תציע לכם לשקול מחדש. מחיקת תמונה תחזיר אתכם למצב מצלמה פעילה כדי לצלם תמונה נוספת. או שתוכלו ללחוץ על כפתור Done כדי לעבור בחזרה למצב מצלמה פעילה.

כל כלי הצפייה והסיבוב יעבדו במצב מצלמה, כך שתוכלו למצוא את הזווית המושלמת לטובת המציצנות שלכם. תמונות יישמרו בתור קבצי JPEG בתיקיית Photo Album בתוך תיקיית UserData תחת ספריית The Sims. ואם תנסו לגרום להם להרגיש אשמים על ידי צילום תמונות של השירותים המלוכלכים שלהם, זה רק יראה שיש לכם יותר מדי זמן פנוי.

מצב אפשרויות (Options Mode)

לחצו על צלמית מצב אפשרויות כדי לפתוח את לוח האפשרויות. כאן תוכלו לקבוע כמה מאפשרויות המשחק ולנהל את הקבצים.



Save

לחיצה על Save תשמור את המשחק הנוכחי לכונן הקשיח שלכם. תוכלו לחזור למשחק על ידי לחיצה על כפתור המצב החדש או באמצעות לחיצה על F1.

Neighborhood

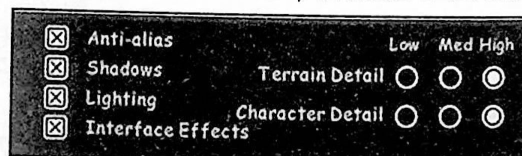
לחיצה על הכפתור Neighborhood תיקח אתכם מהמשחק הנוכחי שלכם בחזרה לשכונה. אתם תתבקשו לשמור את המשחק, אם לא עשיתם זאת. תוכלו להשתמש בכפתור Cancel בכדי לבטל את הביקור בשכונה.

Quit

לחיצה על Quit תעלה את תיבת הדו-שיח Save Game אם טרם שמרתם, או תיבת דו-שיח "Are You Sure" אם כבר עשיתם זאת. זכרו, אם תבחרו לעזוב, תוכלו לחזור לחיי השגרה שלכם, שם בני המשפחה שלכם לא יצייתו לרצונכם כמו הסימז. אתם בטוחים?

Graphics Options

לחיצה על צלמית Graphic Options תפתח תת-לוח של אפשרויות ותצוגת משחק. מיקום של X בכל אחת מתיבות האפשרויות תפעיל את אותה האפשרות; בחירת ערכים גבוהים יותר תדרוש יותר מהמעבד שלכם, דבר שעלול יהיה להאט את המשחק, או את רענון המסך במחשבים פחות חזקים.



Anti-alias

- תחליק את קצות העצמים.

Shadows

- תשפר את הריאליזם של פריטים מסוימים באמצעות הצללות.

Lighting

- תאפשר לעצמים, כמו מנורות להאיר (למשחק תהיה תאורה פנימית בכל מקרה, גם אם האפשרות הזאת כבויה).

Interface Effects

• תאפשר מעברי ממשק מדליקים.

Terrain Detail

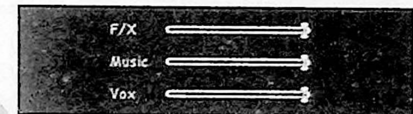
• תאפשר רמת פירוט מתקדמת עבור מדשאות הסים שלכם.

SIM detail

• תאפשר לכם רמה גבוהה יותר של הצללות תאורה ופילטרים על הסימז שלכם.

Sound Options

לחיצה על הכפתור Sound Options תפתח לוח של שלוש אפשרויות הנשלט על ידי גרירת התיבה בכל אחד מהזחלנים; גרירה שמאל תפחית את האפקט גרירה ימינה תגדיל אותו. תוכלו גם ללחוץ על הפס ברמה שתרצו לקבוע והתיבה תעקוב.



F/X

• תשלוט באפקטים של צלילי המשחק. לא תרצו לדעת האם הקפה נטחן?

Music

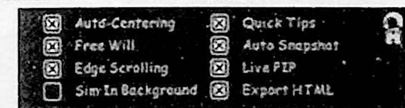
• תשלוט בצלילים הנעימים שנותנים מעט מוזיקה למצבי הרוח הסימיים.

Vox

• תאפשר לכם לשמוע את כל צלילי הדיבור בהם יעסקו כל הסימז שלכם בהתלהבות כה רבה.

Play Options

השתמשו באפשרויות הללו עבור אוטומציה של תהליכים במשחק.



Auto Centering

• כאשר תפעל היא תגרום לאירועים מיוחדים, כגון שריפה בבית או הולדת תינוק להיות מוצגים על המסך למשך זמן קצר, לפני שהמסך שלכם יחזור למיקומו המקורי.

Free Will

• כאשר תפעל היא תאפשר לסימז שלכם לקבל החלטות עצמאיות (ולפעמים, אם מצב הרוח שלהם יהיה גרוע במיוחד, הם לא יקשיבו למה שתגידו, לא משנה מה). אם תבטלו את Free Will, ולא תכתיבו את הפעילות השוטפת הם יהיו עלולים לסבול מפגיעה בצרכים ואפילו למות.

Edge Scrolling

• במצב פעולה היא תגרום לאדמת עולם הסימז שלכם לגלול בכיוון הסמן שלכם בקצה המסך.

Sim in Background

• כאשר תפעל היא תאפשר לחיי הסימז שלכם להמשיך כאילו לחצתם על Alt+Tab כדי לעבור מהמשחק אל מצב אופציות מניות האינטרנט שלכם. כאשר תבוטל, המשחק יושהה; אם תבחרו את האפשרות הזו, כאשר לא תהיו ליד המחשב, The Sims ימשיך לעבוד.

Quick Tips

• במצב פעולה היא תציג עצות וחלונות מידע אודות כל אזורי המשחק הרלבנטיים פשוט על ידי החזקת הסמן מעליהם (אין צורך בלחיצה). דבר זה יספק באופן אוטומטי עזרה לשחקנים חדשים על כל תחומי המשחק. לאחר כמה פעמים של משחק, תופיע תיבת דו-שיח שתבקש מכם להחליט האם אתם רוצים שהעזרים האלה ימשיכו להופיע.

Auto Snapshot

• כאשר תפעל היא תצלם תמונות של רגעים חשובים בחיי הסימז שלכם ואוטומטית תשים אותן בתוך אלבום התמונות. אם האפשרות Autocenter תבוטל, לא תצולם תמונה. אם יהיה אירוע תמונה-בתוך-תמונה (PIP) מתמשך, ה-PIP הזה יצולם.

Live PIP (picture-in-picture)

• כאשר תפעל היא תגרום למסך לפתוח חלון קטן יותר בתוך המסך הרגיל שלכם עבור אירועים בעלי חשיבות. לדוגמה, עם Live PIP בפעולה, פורץ שייכנס לתוך ביתכם יוצג באמצע הגניבה במשך זמן מה בתוך חלון קטן יותר. תוכלו לסגור את חלון ה-PIP על ידי לחיצה על תיבת הסגירה שלו או שפשוט הוא ייעלם מעצמו אחרי זמן קצר. כאשר לא תופעל האפשרות הזאת (דבר שיעמיס פחות על המעבד), אפקט ה-PIP עדיין יפעל בתוך חלון עולם המשחק שלכם, אבל בתור תמונה קבועה. בעיקרון תקבלו צילום של תחילת האירוע: כלומר, פורץ נכנס לדירה. שוב, תוכלו לסגור את החלון ישירות, או לתת לו להיעלם מעצמו.

Export HTML

• במצב פעיל האפשרות תייצא קבצי JPEG של חברי המשפחה שלכם (עם סטטיסטיקות), בתים ומידע על הבתים (לפי כתובת) לתוך תבנית HTML שיצרנו (תוכלו ליצור את התבניות שלכם, והמידע שלנו ייכנס לתוכן). תבניות יישמרו בתוך תיקיית Web Pages של ספריית The Sims בכונן הקשיח שלכם. דפי ה-HTML ייוצרו כאשר המשחק יישמר ועלולים יהיו לגזול זמן שמירה ממושך. אם האפשרות Autocenter תבוטל, לא תצולם תמונה.

Reset Tutorial

לחיצה על כפתור Reset Tutorial תחזיר את משחק ההדרכה למצבו הראשוני שהיה, לפני שמישהו הגיע ושחרר את הסימז מתוך כבליהם האלקטרוניים. תוכלו להשתמש בו כדי לשחק את ההדרכה מחדש, כדי לשפר את היכולות שלכם.



כפתור אתחול משחק ההדרכה

תתי-הלוחות של הדמות

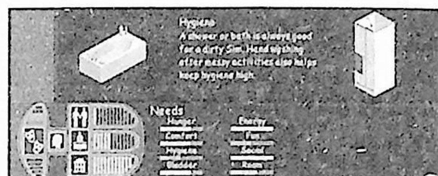
במצב חי, מימין ללוח הבקרה הראשי, תוכלו לראות גלריה של משפחה שם יהיו תמונותיהם של דיירי הבית. צלמית הסים הנבחרת תהיה מסומנת. בדקו את הפרק אודות חיי היומיום למידע אודות "צלמיות הפעולה" המקושרות לסים נבחר, אותן תמצאו בפינה השמאלית העליונה של המסך.



תוכלו להשיג אוסף של מידע אישי (כיף לחטט, נכון?) מתוך מספר קריאות תת-לוח אשר נבחרות על ידי לחיצה על הצלמיות מימין לגלריית הפרצופים. עיינו בפרק אודות חיי היומיום למידע על הדרך הטובה ביותר לנהל (או לבלגן) את מצבי הרוח של הסימז שלכם. זכרו, לחיצה על טקסט הצרכים (Needs) או על הפס שיתגלה בכל תת-לוח תפתח את לוחות המידע (שאין לבלבל עם עצות) אודות הקטגוריה או הדאגה הנבחרת הזאת.
לרוב הכפתורים יש אוסף של פסי התקדמות מקושרים, אשר יחשבו את ה"ניקוד" של כל אחת מהנסיבות תחת מעקב הכפתורים. כל אחד מאותם ניקודים רלבנטיים רק לאותו סים נבחר ומסומן. בחירה של סים אחר תציג ניקודים שונים מאד - הסימז הללו אינם שכפולים גנטיים, אתם יודעים.
הפסים מעל ומתחת לכפתור מצב הרוח (Mood) ישתמשו בירוק מעל ואדום מתחת כדי לציין את מצב הרוח העולה או הצולל. הכפתורים האחרים (יחסים, עבודה, בית) יציגו כחול רגוע עבור כל אחד מהפסים - יותר פסים כחולים, יותר תחושות טובות לאותה קטגוריה במעקב.

מצב רוח

בחירת ברירת המחדל היא לוח מצב הרוח (Mood) בו ניתן לצפות על ידי לחיצה על צלמית מסיכות התאטרון. כאשר כפתור מצב הרוח ייבחר, אתם תראו את לוח הצרכים והוא יציג את המצב הנפשי והפיזי הנוכחי של אותו סים. לחיצה על כל אחד מפסי הצרכים תפתח את לוח המידע אודות הייעוד של אותה לחיצה.

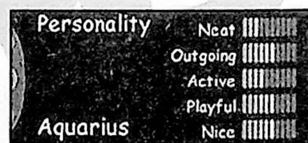


אתם תדעו אם יש צורך להאכיל את הסימז, להשקות או לפנק אותם, דרך פסי המצב שיתעדכנו כל הזמן ויעקבו אחרי הרגשות העדינים שלהם וצורכיהם הגופניים - החל ממצבי חירום אדומים ועד לירוק הידידותי של שביעות הרצון שלהם. משולשים דינמיים ירוקים ואדומים מצד שמאל או ימין של הפסים יציינו את השינויים החיוביים או השליליים הנוכחיים של מצבים נפשיים אלו, עם שינוי מתאים בצבע הפסים. כמובן, כאשר הסימז שלכם יהיו רעבים, או במצב טעון אחר, הם ידאגו להודיע לכם (לא ידעתם שהם אוהבים ללחוץ על הכפתורים שלכם?)

אישיות

בחירת צלמית האישיות תציג את אישיותו המורכבת של הסים הנבחר, אותן תכונות אופי הנקבעות על ידיכם בחלון יצירת המשפחה או ברירות המחדל עבור הדמויות המוכנות מראש. לחיצה על כל אחת מתכונות האופי הבודדות תעלה חלון מידע על הדרך בה אותה תכונה מסוימת של הסים הנבחר באה לידי ביטוי בהתנהגות שלו (או שלה). הסימן האסטרולוגי של הסים יוצג כאן - הוא יורכב מאוסף תכונות האופי ויהווה מציין מהיר שיראה עד כמה יהיו מתאימים (או שונים לחלוטין) שני סימים.

יחסים

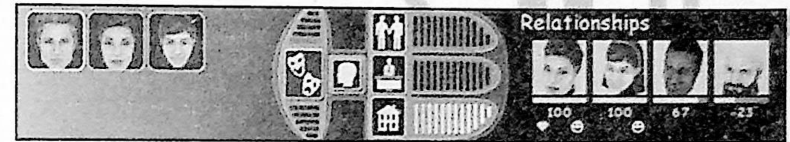


בחירת צלמית היחסים תציג את צלמיות הסימז להם יש יחסים עם הסים שלכם עם ניקוד היחסים שיופיע בפס מתחת לצלמית הפרצוף. בנוסף ל"זה ירוק מדליק" או ל"אני מתעצבן אדום", סך הניקוד הכולל שיוצג יכול לקבל ערכים חיוביים או שליליים אשר יתאימו לצבעי הפסים. ערכים אלו יתנדנדו עם כל אינטראקציה שתתרחש בין הסימז שלכם.



צלמיות מיוחדות (כמו לב או פרצוף חייכן) עשויות להופיע לפעמים מתחת לפרצוף וייצגו את החברים של הסים להם יש קשר משמעותי עמו (מצבים אלו יידונו בפירוט בפרק "חיי יומיום"). לחיצה על הפרצופים בלוח היחסים (Relationships) תפתח את תיבת המידע שתגלה את הפרטים העסיסיים אודות העניינים בין שני הסימז הללו.

כל סים בודד יוכל להחזיק אוסף של חברים משלו (נורא ברנים, לא?), והם יוצגו בלוח היחסים יחד עם המצב הנוכחי של החברות כפי שיבוא לידי ביטוי בנקודות היחסים. סימז חסרי חברים עלולים להיות סימז עצובים באמת.



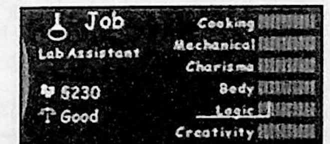
חברים שהם שכנים, אשר השיגו יחסים חיוביים עם בני הבית שלכם, יוצגו לצד המזומנים של בני הבית בלוח הבקרה. אם לבני הבית שלכם יהיו חברים סך כל החברים יופיע בצד שמאל של ערך משאבי בני הבית יחד עם פרצוף סמיילי קטן.

תוכלו ללחוץ על המספר של החבֵרים כדי לפתוח תיבת דו-שיח על המסך שתסביר את אותם חברים. החזקת חברים היא דרך חשובה בהתקדמות במשחק; ראו "נשמתו של סים" ו"חיי יומיום".

עבודות

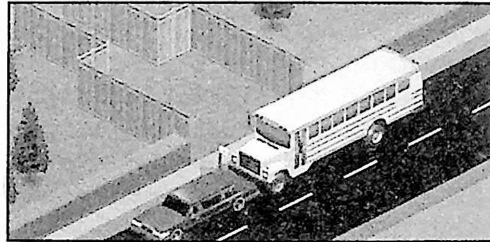
כאשר ייבחר כפתור העבודות (Jobs), יופיע לוח העבודה ויציין את מצב התעסוקה של הסים הנבחר, החל מקריאת ספר טוב ועד ביצוע פעולה בונת יכולת. לדוגמה, יכולת הגוף (Body skill) יכולה להתפתח באמצעות הרמת משקולות במכונת הכושר או על ידי שחייה בבריכה. פעולות הקשורות לעבודה הנוכחית יהיו מסומנות בקו תחתי, כאשר הקו האנכי יציין את מספר נקודות היכולת הנדרשות לקידום לרמה הבאה באותו מסלול קריירה.

לחיצה על כל אחת מקטגוריות הדירוג של היכולת תפתח לוח מידע אודות אותה יכולת. סימז בטלנים עדיין יוכלו להחזיק בסכומים של יכולות שונות, אבל איך הם יוכלו לשלם על אותן גדרות חיות חדשות סביב למתחם הבית שלהם?



יש מבחר של מסלולי קריירה אותם יוכלו לבחור (או להזניח) הסימז שלכם, והם מופיעים בפירוט בפרק אודות נשמת הסים ובכרטיס הסימוכין של המשחק. חשוב מאד להביא מספיק כסף לכספת הביתית באמצעות עבודה טובה. הסימז שלכם יזקקו לציוד ביתי מוצלח יותר כדי להתקדם במשחק. לכן שימו לב לכללים הבסיסיים: ודאו שהסימז יגיעו לעבודה בזמן, דאגו שיתרגלו ויילמדו במקצוע הנבחר שלהם, הביאו להם חברים כדי שיוכלו לטפס בסולם. סימז בטלנים נוטים להידרדר בסולם אבל נדמה שהם נהנים לישון על הרצפה.

בית



לחיצה על צלמית הבית תפתח לוח עם הרבה מידע סטטיסטי אודות גודל הבית, המבנה שלו ומה שבפנים. הסימז שלכם יהיו טרודים למדי לגבי מבנה הבית שלהם ומצבו, הן מהבחינה האסתטית והן ברמה היסודית. הם יאהבו חללים פתוחים, חדרים נוחים, חלונות רבים וריהוט איכותי. וכמובן, תמיד נחמד להחזיק ביותר מחדר אמבטיה אחד. תוכלו לראות את שינויי מצב הרוח שלהם ברגע שאותם תנאים יתמלאו.

House
Sq. Ft.: 1242
Bedrooms: 1
Bathrooms: 1
Lot: Medium
Size
Furnishings
Yard
Upkeep
Layout

מבנה הוא מרכיב חשוב גם כן בגלל שהתנועה היעילה של הסימז בתוך הבית שלהם תתקשר ישירות לשלוותם. אם תעצבו או תרהטו את הבית שלהם בצורה כזאת שתגרום להם לעשות טיולים ארוכים ומייגעים כדי להשלים משימה, או אם חפצים יחסמו את הדרך הפנויה שלהם לחפצים שיעניינו אותם, הם לא יהססו להתלונן. היו אדונים רחמנים: הפכו את הבניין שלהם לבית.

משפחות מהתחלה ועד הסוף

חיי משפחה הם המהות של The Sims. ללא התערבויות (והתעללויות) קטנות ומפורטות באישיות ואפשרויות בתוך בני הבית הנבחר, לא יהיה לכם כלום מלבד מדשאה לקישוט וצפייה בדגים כדי להעביר את הזמן. כולנו תקועים עם המשפחות האמיתיות שלנו - אבל אתם תוכלו לעצב אחת חדשה ומשופרת כאן!

כפי שתראו בפרק על השכונה במדריך זה, אין הכרח לעצב משפחה בכלל. תוכלו למעשה לבחור בני בית קיימים מתוך מסך Select A Family ולהזיז אותם ישירות לתוך השכונה, באמצעות בחירת המשפחה ולחיצה על הבית שתרצו - כל עוד יהיה להם מספיק כסף. יהיה גם בית אחד תפוס בשכונה - לחצו עליו ותטופלו (או תטורטרו) על ידי האישיות הקיימת של כל אחד מבני הבית הזה. באופן טבעי פירושו של דבר הוא שתירשו את כל המתחים הקיימים והזוטות של המשפחה המאכלסת את הבית, אבל זה ישחרר אתכם מלהתאים תכונות אופי, ולהחליט אם אתם מעדיפים שפמים או חצאיות מיני על הסימז שלכם, במידה שפעולות אלו מטרידות אתכם.

ואולם, יש דברים לזכות בניית משפחה וסביבתה צעד-אחר-צעד - בין הטעם שלכם הוא הסימפוסונים או משפחת בריידי, הכל תלוי בכם. כך יש לעשות זאת.

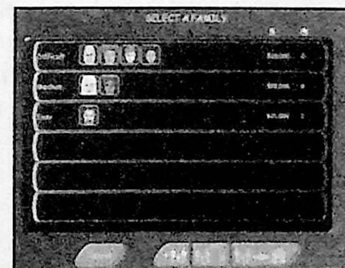
לידתו של משק בית

הכל יתחיל בשכונה. בדקו את הפרק "ברוכים הבאים לשכונה" כדי לקבל את כל המפרט. ברגע שתהיו בשכונה, לחצו על הכפתור Create A Family הדבר יביא אתכם לחלון בחירת המשפחה.

כאן אתם תראו את בני המשפחה הקיימים אשר פונו מבתיהם, והם ימתינו בסבלנות במכלאה עד שתעניקו להם בית בשנית. החלון ישמש גם כ-"חלל" עבור אותם בודדים, או משפחות שיצרתם או בחרתם מהמשחק, אשר לא מוקמו עדיין בבתים.

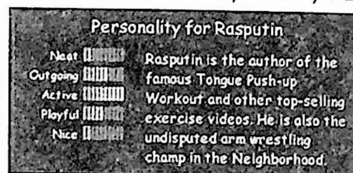
כאשר תיכנסו לראשונה למסך בחירת המשפחה תופיע תיבת דו-שיח



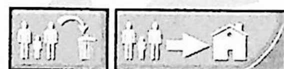


כדי להעביר אתכם לשלב יצירת משפחה. תקבלו הוראה ללחוץ על כפתור New Family Create. ואם תלחצו על כל אחד מהתאים הריקים, בהם משוכנות המשפחות, תגיעו גם כן למסך יצירת משפחה. המידע על יצירת משפחה מופיע תחת 'מתחילים מאפס'.

כל תא משפחה בחלון יציין את שם המשפחה, תמונות המשפחה, שווי נטו ומספר החברים שיש לבני המשפחה. לחיצה על חבר בודד בתא תפתח חלון קטן שיציין את תכונות האופי והביוגרפיה שלו, אם נרשמה. לחיצה כפולה בכל מקום בתא תביא אתכם לשכונה, עם המשפחה הזאת מוצמדת לסמן שלכם. כאן תוכלו לזרוק אותם לתוך בית, והבלגן יתגוג.



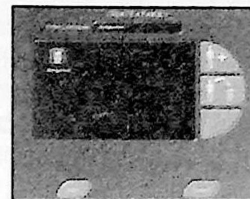
לחיצה על מקש ה-Esc בעוד סמן המשפחה פועל תחזיר אתכם לחלון בחירת המשפחה. לחיצה על כפתור Escape או Cancel מתוך חלון בחירת המשפחה תחזיר אתכם לשכונה. לחיצה על תא מאוכלס במשפחה תסמן את המשפחה ותפעיל את כפתור Delete בתחתית החלון. לחיצה על הכפתור Delete תשלח את כל בני המשפחה לחלל בלי יכולת לחזור לעולם למרות שתקבלו הזדמנות להתחרט על הבחירה האכזרית בתיבת דו-שיח. כפתור Move In Family יופעל אף הוא עם תא משפחה נבחר, ולחיצה עליו תעביר אתכם לשכונה לקניית בית, אשר ישמש לשיכון המשפחה.



מתחילים מאפס

כאן יתחיל הכיף האמיתי: תהיה לכם היכולת להביא סים שיצרתם אל העולם - מעשה בריאה אמיתי. ממש כמו בעולם האמיתי שלכם, כמה מעשי בריאה הם נדיבים, כמה מהם עלובים, וכמה מהם פשוט מטורפים. זהו לוח הצבעים שלכם; ציירו להנאתכם!

לחצו על הכפתור Create New Family בתחתית החלון כדי לקרוא לחלון יצירת משפחה רב-הכוח כדי להתחיל. תיבת הטקסט המהבהבת בראש החלון היא המקום בו תכניסו את שם המשפחה, דבר שנחשב לחטא בחלון בחירת משפחה. אם הם נכנסו פנימה תוכלו לראות זאת כאשר תזיזו את הסמן שלכם מעל הבתים התפוסים בשכונה.

תצטרכו להכניס שם כדי להתחיל את עיצוב הסימז שלכם - אפילו לסימז בעלי מזג רע מגיע שם, לא? ברגע שיקבלו שם, לחצו על כפתור Add a New Sim, כדי להתחיל במלאכת העיצוב השחורה. ללחיצה הזאת יהיו תוצאות מרחיקות לכת: אתם תיכנסו לחלון יצירת סים, שם הסים המעוצב שלכם יקבל צורה (אפשרויות ברירת המחדל יהיו מסומנות בחלון).




המצלמה בחדר ההלבשה של הסימז

החלון יצירת סים הוא מקום עמוס, עם האבטיפוס-סים שלכם מקפץ בחלון ההופעה (Appearance) בצד ימין. אולי הדרך הטובה ביותר להתחיל לסדר דברים תהיה לבחור מין לסים הקרוב להיווצר - מין הוא מרכיב בסיסי למדי של זהות ממנה ניתן לבנות אופי.



ישנו משטח של כפתורי כלים בצד שמאל של חלון ההופעה; סמל המין הזכרי בפינה הימנית-תחתונה של המשטח מסומן כברירת מחדל. לחיצה על כפתור הסמל הנקבי תחליף את הזכר המהודר בנקבה מהודרת לא פחות.



מעל לכפתורי המין נמצאים הכפתורים לשינוי צבע העור: שלוש ידיים, אשר משמאל לימין מציינות בהיר, ביניים וכהה. ברירת המחדל היא בהיר; לחצו על כל אחד מהצבעים האחרים כדי לצייר את צבע העור של הסימז שלכם בצבעים עשירים יותר ויותר.



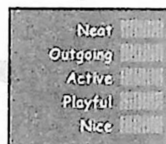
מעל הכפתורים לשינוי צבע העור נמצאים כפתורים לבחירה האם הסים שלכם יהיה בוגר או ילד. כאשר תלחצו על הכפתור Child, הסים הבוגר שלכם יצטמצם לגוף של מתבגר. תוכלו לבחור לאכלס את הבית שלכם עם ילדים, אבל אולי תרצו להתחיל במבוגר אחד או שניים, שכן הם יוכלו לייצר הכנסה ולא יתחננו לסוכריות כל תשע-עשרה שניות.



חלון ההופעה עצמו מכיל מספר טריקים נחמדים להחלפת הסימז שלכם. לחיצה על שני חצי הכיוון תעבור דרך מערכים של ראשים להתאמה לגוף הסים. חצי הכיוון התחתונים יעברו על פני בגדים כדי לעצב את הבגדים האופנתיים (או הסחבות) של הסים, כפי שיתאימו לטעמים שלכם.

{אחרי שתרכיבו את הסים המעוצב (או פרנקנ-סים) של חלומותיכם, תנו לו או לה שם שיתאים לפיסול הגוף שביצעתם, על ידי הקלדתו בתוך תיבת הטקסט המהבהבת בראש המסך.

אופי: קדושים ומפלצות



חלון יצירת הסים אינו מרושל בכל מה שנוגע לכוח חסר תקדים: לא רק תוכלו לבנות גוף סים, תוכלו גם לבנות מוח סים. בצד שמאל של החלון נמצאת תיבת האישיות (Personality) ובכלים הפשוטים שיש שם נמצאות השלכות רבות על התנהגות הסימז שלכם במשחק. כאן תכניסו להם תכונות, שיגעונות ומפת עצבים שתעצב את התכונות שלהם. כמובן, תוכלו להשאיר הכל לכוכבים ולאפשר למזלות של הסימז להכתיב את תכונות האופי שלהם.

הגדרות האופי הללו יגרמו לטווח גדול של תגובות ותגובות-נגד בין בני המשפחה. לדוגמה, סימז עם עניין בסדר יתחלחלו לראות מטבח עמוס בכלים מלוכלכים; סימז נוטים לאי-סדר יתעלמו לחלוטין מהרס שכזה, ויגרמו לעוד בשמחה. תוכלו לחקור את ההבדלים הקטנים שלהם עבור הבחירות הללו בפרק "נשמתו של סים".

חלון האישיות מכיל חמש קטגוריות: Neat, Outgoing, Active, Playful ו-Nice (עליז, פעיל, חברותי וחביב). תוכלו להתחיל לשחק עם מזגם של הסימז שלכם על ידי הבאת הסמן אל התיבה השחורה בצד שמאל של המסך. מתחת לתיבה הזאת ישנו "ארגז נקודות" שמכיל 25 מהן אותם תוכלו להקצות לכל צירוף תכונות שתבחרו לאפיין בו את דמות הסים שלכם.

הנקודות נמדדות בקפיצות שמגדילות את "השפעת האישיות" של התכונה הנבחרת. הקטנת המספר של הנקודות הללו תקטין את הכוח של אותה תכונה אצל דמות הסים שלכם. למרות שהתכונות "המנוגדות" לא יופיעו בשמן, הן בהכרח הפכים: Playful/Serious; Neat/Sloppy; Active/Lazy; Nice/Grouchy ו-Outgoing/Shy (פעיל/עצל; נחמד/זעפן; עליז/רציני; מסודר/מבולגן וחברותי/ביישן).

הביאו את הסמן אל 10 הפסים ליד תכונה; הסמן ישתנה לסימן פלוס ליד הקצאות תכונה שתוכל לקבל נקודות. לחצו על העכבר כדי להוסיף נקודות בודדות לסך כל הפס. אם תביאו את הסמן לאזור מלא של הפס, הסמן ישתנה לסימן מינוס אשר יציין שלחיצה תפחית את הנקודות ותחזיר אותן אל הארגז לשימוש עבור תכונות אחרות. תוכלו אפילו ליצור דמות ולהשאיר נקודות בארגז, אבל תקבלו אזהרה שהן עדיין שמישות.



תוכלו להטות את התכונות הללו וליצור בכך זעפן מבולגן, או טיפוס חברותי משוגע-ניקיון, או כל שילוב מטורף אחר. כפי שהנחתם בוודאי, הקצאות התכונות יאוזנו על ידי ההפכים שלהן: פחות מסודר, יותר בלגניסט; פחות חברותי, יותר ביישן; פחות פעיל, יותר עצלן; פחות שובב, יותר רציני; פחות נחמד, יותר זעפן. אולי תרצו ליצור זוג של סימז בני אותו בית בעלי תכונות הפוכות, או אולי סימז ששילוב ההתעניינויות שלהם יפצה על הכישלונות האישיים. או אולי תבחנו את יכולות השידוך שלכם באמצעות הגדרת בית עם בני מזל מאזניים, טלה ועקרב, ותראו פרוות מתעופפות.

אם תלחצו על שם הסימן האסטרולוגי מתחת לארגז נקודות האישיות, התכונות עבור אותו מזל יתמלאו מיד. או, תוכלו תמיד לעשות זאת בעצמכם ולראות איזה מזל יצא מתוך הקצאת נקודות האישיות שלכם. בקיצור, המזלות האסטרולוגיים מהווים דרך מהירה לקבוע התאמה בין בני משפחה (או מדגרה של לוחמים ללא הפסקה, עבורכם, אוהדי ההיאבקות).

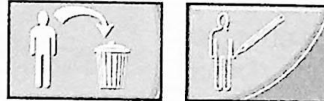
חשוב שתבינו שהבחירות הללו יוכלו להשפיע מאד על המשחק: לדוגמה, דמות מוטה כלפי זעפנות תהיה קשה יותר מבחינה חברתית בהשתלבות עם שחקנים אחרים, דבר שיהפוך את הקשרים למאתגרים יותר. ואולם, כמו בחיי בני האדם, ישנם סוגים של אתגרים שהופכים את החיים למעניינים. ועלובים גם כן. לחיי העליבות המעניינת!

קורות חיים ולילה טוב

ברגע שתסיימו עם כל המרכיבים המשונים שיוצרים את אישיותו של הסים, תוכלו להוסיף הערה ביוגרפית קטנה לדורות הבאים. תוכלו לראות זאת על ידי לחיצה על ראש הפתק בחלון בחירת המשפחה, ואם תלחצו גם על הראש בלוח היחסים, אם לסים הזה יהיה מזל כלשהו וחברים. לחצו על האזור מתחת למילה "Bio" וקבעו את ההיסטוריה של הדמות הזאת באבן – טוב, אולי בבייטים.



ברגע שתרכיבו את המלאך או השד של רצונותיכם, לחצו על כפתור Done כדי לחזור לחלון בחירת המשפחה שם תוכלו לשקול לעצב עזר כנגד בן הבית שיצרתם. בעוד אתם שם, תוכלו גם ללחוץ על הצלמית של הדמות שיצרתם ולשלוח אותו לגיהינום שחקני הדמויות (ולא לחזור לעולם) על ידי לחיצה על כפתור Delete Selected Sim, או שתוכלו לערוך מחדש את המאפיינים של הסים הנבחר שלכם, על ידי לחיצה על כפתור Edit Selected Sim, דבר שיחזיר אתכם לחלון יצירת סים. תוכלו ליצור מקסימום של שמונה נפשות למשפחה.



לחיצה על Done במסך יצירת משפחה תהיה סגירת עסקה: לא תוכלו לחזור ולערוך את היצירות שלכם, נקודה. אם יצרתם מפלצת מבולגנת, אתם (וכנראה שעוד סים) תצטרכו לחיות אתו.

אם תלחצו על כפתור Cancel בחלון זה, כל הבחירות שלכם יימחקו ואתם תחזרו לחלון בחירת המשפחה כדי להתחיל מחדש. ברגע שתלחצו על Done, אתם תחזרו לחלון בחירת המשפחה שם תוכלו להשתמש בכפתור Move In Family כדי לשלוח את בני טיפוחיכם כדי להסתדר בעולם. עיינו בפרק "ברוכים הבאים לשכונה", כדי לדעת מה לעשות ברגע שתהיו מוכנים לעשות את המעבר הגדול.

שיקולי יצירת דמות

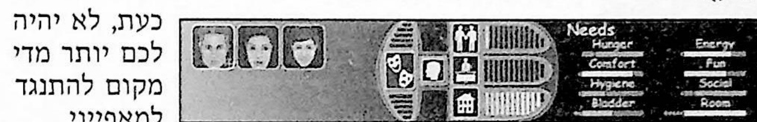
יש אסטרטגיות רבות להשגת איזון בתוך הבית, למרות שכפי שציינו, ייתכן שאיזון פחות מעניין מאשר פסגות של משברים וגאיות של מועקות. בדקו את השילובים השונים, כדי לגלות את הדברים הקטנים מאחורי השילובים שלהם, וגם לתרגל אופי מניפולטיבי שטני.

אבל אלא אם תרצו שהמניפולציות שלכם יגרמו לכם להזיע לתוך המקלדת, יהיה זה עדיף פשוט להריץ משפחה של נפש אחת או שתיים למשך זמן מה, עד שתרגישו שהסימז שלכם נהנים במקום להקיא בכל פעם שתדגדגו אותם עם העכבר. זה מאתגר למדי להתמודד עם בית שמכיל יותר מנפשות ספורות, ואם תנסו ללכת על מספרים גבוהים באמת (בין שישה לשמונה), מן הסתם לא תתרחצו ותאכלו בבתים האמיתיים שלכם (תוכלו להבדיל בין העולם האמיתי לבית המשחק שלכם, נכון?)

הפרק "נשמתו של סים/חיי יומיום" מרחיב את היריעה על הדרך בה משפיעה האישיות על המשחק ומספק מספר עצות על הדרך הטובה ביותר לנהל את היצורים הללו, שאתם הוריהם האלקטרוניים. אם לפעמים ייראה לכם שהסימז שלכם עיוותו את חייהם לתסבוכת מענה, היו אסירי תודה שאין להם גישה לכרטיסי האשראי שלכם.

מצב חי: נשמתו של סים

מה גורם לסים לתקתק? (ומה גורם למתקתקים הללו להתפוצץ לפעמים?) כמו שכל מבט חטוף בלוח הבקרה יגלה לכם, סימז הם יצורים של מצבי רוח רבים ושל סוגי תאבון שונים. מצבי רוח אלו הם תוצאה של מצבים המתרחשים בחייהם, שעוברים סינון דרך האישיות המורכבת שלהם (בדקו את המידע על חיי יומיום לקבלת מפרט על התנועות שסים עושה, ועל התנועות שאתם תעשו כדי לגרום לסים לנוע).



כעת, לא יהיה לכם יותר מדי מקום להתנגד למאפייני האישיות הללו – אתם יצרתם אותם, נקודה-אחר-נקודה (למרות שיש לכם תירוץ עם משפחות מוכנות מראש). הבנת סוגי האישיות הללו היא דבר שונה, כמובן. פרק זה של המדריך נותן לכם את הצדדים המעשיים והפילוסופיים לגבי הבנת הסימז שלכם, וינסה לענות על השאלה שפרויד היה מציג היום אם היה חי: מה הסימז הללו באמת רוצים?

מוטיבים, צרכים ואישיות

סימז מונעים על ידי צרכים: סים רעב מונע לאכול, סים עייף – לישון, ובהמשך הדרך, כפי שמיוצג על ידי מצבי הצרכים בלוח הבקרה (אתם תוכלו להחליף את תצוגות תת-הלוח של לוח הבקרה באמצעות לחיצה על מקש F11). אחת מדאגותיכם העיקריות תהיה ניהול הסימז שלכם , לוודא שהם מרוצים, באמצעות ניהול מצבי רוח. האושר שלהם הוא המפתח להתקדמות בחיים, להרחבת ההזדמנויות והסיכויים שלהם לחוויות חדשות וקשרים. וזה יוכל לגרום לכם להרגיש יצורי אנוש בעלי ראייה חודרת, מגיבים בחיוב ויצירתיים, ותמיד שמחים לקנות מוצרים של Maxis, דבר שיאשר את החשדות שלכם.

פסי מצב הרוח מעל ומתחת לכפתור מצב הרוח ישקפו ממוצע של כל מצבי הצרכים. למען האמת, פסים אלו ישקפו את הריכוז של מצבי הרוח השונים ותכונותיהם אשר יעברו סינון דרך נוסחה מתמטית מסובכת להדהים שמשקפת את התחכום העצום של המשחק. די אם נגיד שיותר פסים ירוקים יציינו אושר גדל; יותר פסים אדומים ירמזו על סים חסר שמחה.



מניעים

הנה רשימה של צרכי הסים, וכמה דרכים למלא אותם. תוכלו לקבל מידע בסיסי על מילוי צרכים בעזרת לחיצה על טקסט של כל קטגוריה (ובעצם על כל הטקסטים והפסים בכל תת-הלוחות של לוח הבקרה) כדי לקבל תיבת מידע. עשו ניסויים עם הסימז שלכם כדי לראות כיצד ההתנהגות שלהם תושפע ממצב הרוח הנוכחי, תנאים סביבתיים והמשימות שתקבעו להם. יתפתחו תבניות שתוכלו לנצל, כדי לכוונן את ההתקדמות שלהם. אבל היזהרו, לסימז יש נקודות דמיון רבות לאנשים שאנו מכירים – ברגע שתחשבו שהבנתם אותם הם יבלבלו את המחשבה שלכם לחלוטין.

רעב (Hunger)

מניע הרעב יתמלא על ידי הכנת אוכל או חטיפים, הזמנת פיצה ואז לאכול. או בעזרת אכילת מזון שהוכן על ידי סים אחר.

נוחות (Comfort)

מניע הנוחות יתמלא על ידי ישיבה, שינה, רחצה באמבטיה ונמנום.

היגיינה (Hygiene)



מניע ההיגיינה יתמלא על ידי רחצה באמבטיה או במקלחת, או רחיצת ידיים בכיור.

שלפוחית השתן (Bladder)

מניע השלפוחית יתמלא תוך שימוש בשירותים (אסור לעשות צרכים בין השיחים).

אנרגיה (Energy)



מניע האנרגיה יתמלא באמצעות שינה ושתיית קפה. הסימז שלכם יקבל מעט יותר דחיפה על ידי שתיית אספרסו. כמובן שאנחנו מדברים על סימז מבוגרים כאן; ילדי הסים שלכם יתגלו כפעילים מספיק, גם ללא עזרת קפה! בכל מקרה, הם לא ישתו אותו.



הנאה (Fun)

מניע ההנאה יתמלא, כאשר הדמות תתבדר על ידי משהו: טלוויזיה, מערכת סטריאו, מכונת משחק, שולחן ביליארד, וכו'.

חברתי (Social)

המניע החברתי יתמלא באמצעות אינטראקציה עם הסימז האחרים.

מקום (Room)

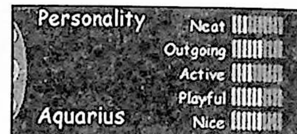
הסימז אוהבים מקומות גדולים עם הרבה אור. חלונות יעזרו לכם במהלך היום ומנורות יהיו טובות לשעות הלילה. קישוטים ויפוי הנוף יוכלו לשפר את התוצאות האלה במעט, אבל חפצים שבורים, כלים מלוכלכים או זבל יפגעו בציונים.

האם הסימז שלכם מקבלים מה שהם צריכים? האם הם צריכים מה שהם מקבלים?



סיפוק הצרכים הבסיסיים הוא אלמנטרי בכמה מקרים, יותר מסובך באחרים. קל להבין שכששלפוחית השתן של סים זוהרת באדום צריך לשלוח אותו לשירותים ולא לפאב המקומי. תוכלו לבחור נתיב פעולה די מכני כדי לרצות דעתו של סים על ידי כך שתנסו לשמור על איזון ירוק בכל תחומי מצבי-הרוח של כל הצרכים ולא תתנו לאף אחד מהם לרדת לרמות מסוכנות. כמובן, קל יותר לומר זאת מאשר לעשות את זה, במיוחד כשמתעסקים במשקי בית גדולים ומתנצחים בקשרים משפחתיים של סימז כשלכל אחד מהם יש אישיות שונה.

האישיות היא מרכיב שמשפיע מאוד על שביעות הרצון של צורך. לדוגמה, אם לסים יש משקל כבד בתחום נקודות 'העליזות', יכול להיות שהוא יהנה יותר ממשחק מחשב מאשר קריאת ספר.



הסימז יקבלו הכי הרבה מחפצים 'באיכות גבוהה': כלומר, טלוויזיה קטנה פחות יעילה בבידור מאשר אחת גדולה יותר. כדי להציג זו במונחים יותר אנליטיים, כדי למרב את היעילות של כל סים; צריך למצוא את הדרך בה ניתן להפוך אותם לשמחים ביותר בזמן הכי קצר. כמה פעולות גומלין עם חפצים יסתיימו בהשפעות צרכים שונות, או תגובות, מסימז עם אישיות שונה. הלקח הוא שאתם תצטרכו להכיר את הסימז שלכם בצורה אינטימית כדי לכוון את הפעולות שלהם לכוון הנתיב שיענה הכי טוב על הצרכים שלהם.

היכולת שלכם להכיר את הסימז בצורה טובה מתבטאת גם בכך שתדעו לכוון אותם לרכוש ולהשתמש בחפצים באיכות גבוהה. המוטיבציה שלכם לגרום להם לקנות דברים יותר טובים היא אסטרטגית: אתם תרצו שהסימז שלכם ירוויחו יותר כסף כדי שהם יוכלו להשיג יותר חפצים שיענו יותר ביעילות או יותר בקלות על הצרכים שלהם.

החפצים היותר טובים האלה של משק הבית יביאו לסימז יותר טובים (או אולי יותר שבעי רצון) – גרמו להם לעבוד וגרמו להם לקנות.

דיבור החפצים

בואו נביט בכמה אינטראקציות עם חפצים ובמגוון התגובות של הסימז אליהם. בואו נגיד שאתם טיפוסים מודרניים שחושבים שהסימז שלכם צריכים להיות מחוברים לעולם, כך שאתם קונים להם מחשב. הסימז יוכלו להשתמש במחשב כדי לשחק או כדי למצוא עבודה, למרות שהם יחפשו עבודה רק אם תורו להם לעשות כן – והם יצטרכו להיות במצב רוח טוב כדי לצוד עבודות – האם הם ישחקו יותר או פחות תלוי במצב הרוח שלהם ובאישיות.



סימז עליזים ישחקו יותר זמן במשחק מחשב מסים רציני. סים עצבני יכול להיקלע להתקף זעם אם המחשב יפסיק לעבוד באמצע. כמה חפצים הרבה יותר מושכים בעיני חלק מהסימז (כמו למשל טלוויזיה לסימז עצלנים), ובכמה מקרים הם יפיקו יותר נקודות מוטיבציה (צרכים) מאינטראקציה עם החפצים האלה.

עם זאת, במקרה אחר הסימז, שתמיד תלויים במצב הרוח שלהם, ישיגו רק אותה כמות של נקודות מוטיבציה כמו סימז עם אישיות שונה לחלוטין. זכרו שהסימז שלכם הם אנשים שונים עם תחומי עניין שונים ומוטיבציות שונות, שמשוקללים אחרת במקרים מסוימים. האישיות של הסימז משפיעה על הבחירות שהם עושים לגבי שימוש בחפצים וזמן השימוש בהם.



האינטראקציות האלה והניגודים בין סוגי האישיות של הסימז אומרים לכם שאתם חייבים להכיר את הסימז שלכם כדי לשמור אותם בכושר מנטלי ורגשני (וכדי לקפוץ קדימה במשחק לחלקים היותר מורכבים ועמוקים – ומענגים). ידיעת הסימז מכסה את כל היקום של הסימז, החל מהידע מה לקנות להם וכלה בהצבת החפצים הנקנים בבית כך שיעשה בהם השימוש הכי טוב. וואו! וחשבתם שזה רק משחק.

מקום לזוז

חלק מהמוטיבציות יכולות להיראות יותר מעורפלות מאחרות. לדוגמה, מוטיבצית המקום ממומשת על ידי כך שהבית מכיל חדרים גדולים ומעניינים מבחינה ארכיטקטונית ועם הרבה חלונות. שביעות הרצון מהמקום עולה, לדוגמה, אם יש ציורים על הקירות וצמחים בחדר, והיא תרד אם יהיו ערמות של אשפה או כלים מלוכלכים בחדר. הסימז רגישים לאווירה ואסתטיקה, למרות שסימז שנוטים לצד המרושל של הסדר והניקיון לא יגיבו באופן כל כך שלילי לחדר שמכוסה באריזות של פיצה.

נקודה כללית לגבי חפצים: לחלק מהחפצים יש מגבלת נקודות. כלומר, יכול להיות שסים עם צורך גבוה מאוד של הנאה לא יקבל סיפוק מושלם ממשחק עם חפצים מסוימים שיכולים לספק לסים אחר את דרך המלך לגן העדן של ההנאה. אנחנו כמובן לא נספר לכם – זוהי חווית לימודים.

עצמאות

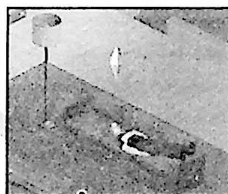
לדמויות במשק הבית יש רעיונות משלהם כיצד לנהל את החיים שלהן, והן אכן יפעלו בהתאם לכך אם לא תורו להן מה לעשות. ראו את החומר על 'אפשרויות משחק' בחלק 'לוח הבקרה' כדי לקבל מידע על 'רצון חופשי'. הפעולה העצמאית תופיע כצלמית בתור האינטראקציה של דמות נבחרת, ממש כמו שתופיע פעולה שאתם תבחרו. הפעולות שלכם יקטעו ויבואו במקום הפעולות האלה, מכיוון שאחרי הכל, שילמתם כסף עבור המשחק הזה. ראו את החלק 'יצירת תור' למידע כיצד פועל תהליך התור.



השטן גרם לי לעשות את זה

הסים העצמאי לא תמיד ייבחר את סגנון החיים הכי חכם מרגע לרגע. לפעמים הוא יצטרך לבחור בין צ'יפס לבין מכשיר אימונים, ואתם יודעים בדיוק במה הוא יבחר. אתם, כמובן, יודעים הרבה יותר טוב מהסים הזה מה הוא צריך, לכן התכוננו להיכנס לפעולה כשסים יתחיל להתרשל.

דמות עצמאית תלך עד הסוף בהתאם לאישיות שלה. כך שסים עם נטייה לעצלנות יציג בפניכם כמה ביטויים מאוד מפורשים של התכונה הזו: הוא ירקוד הרבה בוגי בין הספה לצ'יפס, וייכנס לפגישות ארוכות עם שפופרת הבועות – אפילו על חשבון הרעב או ההיגיינה שלו. אם האישיות שלו ממוקדת בתכונה אחת, כל שאר הצרכים ישתחוו לה. זה יכול להיות ממש מכוער.



הגדרות האישיות העדינות שתבחרו עבור הדמויות שלכם, שימותנו במעט על ידי החפצים בהם תקיפו אותן, הן אלה שיקבעו מה הן יעשו בכוחות עצמן. במילים אחרות, אם תקנו להם מיטה, יכול להיות שהם ישכבו עליה בכוחות עצמם (אבל תצטרכו לומר לסימז עצלנים לעשות זאת).

יכולות

כדי שהסימז יוכלו להיות כשירים להתקדמות בקריירה, כמו גם להימנע מדברים מביכים כמו שרפת המטבח בזמן הכנת ארוחת ערב, הם זקוקים ליכולות מתקדמות. אתם תוכלו לראות את רמות היכולת הנוכחיות שלהם באמצעות לחיצה על כפתור העבודות (Jobs) בלוח הבקרה (במקרה של ילדים אתם תראו דו"ח במקום רשימת יכולות). יש כמה אמצעים לשפר את יכולות הסימז שלכם; הטבלה להלן מראה רשימה של יכולות ושיטות שיפור. זכרו, הם לא יוכלו לקרוא את ספרי שיפור היכולות בלי שתקנו להם כוננית ספרים. תועלת נוספת: כמה מאמצעי שיפור היכולות גם יגרמו הנאה לסימז ויוכלו לשפר את מצב הרוח שלהם.

כמה יכולות של הסימז ישתפרו במהירות על ידי קריאת כמה ספרי לימוד שמתייחסים לנושא. כונניות הספרים האלה לא נמצאות שם רק לצורכי קישוט – הסימז שלכם צריכים לטפח את החיים העיוניים שלהם על ידי בחירה זהירה מתוך כונניות הספרים שתציבו בבתים שלהם. עם זאת, יכולות אחרות דורשות חפצים אחרים; אתם לא תוכלו לשפר את כל יכולות הסימז באמצעות ספרייה נאה.

הטבלה להלן תאפשר לכם להביט בכמה אמצעים לשיפור יכולות. קראו את החומר בנושא הקריירה בחלק 'חיי יום יום' לליטוש הידע שלכם בנושא היכולות והיישום שלהן.

יכולת	אמצעי שיפור
בישול	קריאת ספרי בישול מכוננית ספרים
מכני	קריאת ספרי מכונאות מכוננית ספרים
כריזמה	שימו מראה בבית וראו כיצד יכולת הכריזמה משתפרת
גוף	שחו או השתמשו במכשירי אימונים
הגיון	שחקו שח
יצירתיות	צביעה ונגינה בפסנתר

חיי יום יום - זה חיים אחרי הכל?

מי לא עבר פעם ליד בית בשכונה ותהה מה קורה מאחורי הקירות? המשחק הזה, The Sims, מאפשר לכם להיות יותר מאשר סתם מציצנים - אתם תוכלו להנחות את מסלול החיים של הסימז שלכם, לדחוק אותם לכוון של יכולות חדשות, לדגדג את עצם הצחוק שלהם ולשחרר את חצו של קופידון כשתתעורר אפשרות לפרשיית אהבים (ולפעמים תצטרכו לנקות את הבלגן אם החץ יחטיא את המטרה שלו). כל יום במשק בית של סימז עמוס בשינויים ובאתגרים.

החיים של הסימז שלכם עמוסים באירועים, כל כך הרבה שלפעמים אתם תשלחו אותם לישון גם אם הם לא יהיו עייפים, רק כדי שתוכלו להשיג הפסקה קלה. לפני שתקפצו ותציבו טלוויזיה בכל חדר, יכול להיות שתרצו קודם כל להביט על התמונה הגדולה. מהרגע הראשון יש היבט מקיף באסטרטגיית המשחק שלכם שתצטרכו לקחת בחשבון: ניהול זמן. אפילו בשלבים הראשונים להתפתחות משק הבית שלכם, אפילו לפני שתחשבו על קריירה או פריחת יחסים או תווך, תצטרכו לקבוע כיצד הסימז יעבירו את הזמן שלהם (ויהיו מקרים בהם תרצו שהם יעבדו, אבל הם יצטרכו לרקוד).



סיסמה טובה שכדאי שתזכרו היא 'יעילות'. אתם תרצו שהסימז שלכם ישיגו את המטרות שלהם - ולא משנה האם מדובר בהעלאה או להביא אותם לחדר הרחצה - בדרך היעילה ביותר. אם תראו שמצב רוח של סים יורד בגלל שהוא מאוד רעב, זה לא יהיה רעיון טוב להביא אותו למצב של שיחה ארוכה עם שכן. זה יוכל לגרום למצב הרוח שלו להדרדר מאוד, לשיחה להקצין, ואתם תתקשו מאוד למסד יחסים בריאים עם השכן הזה.

מכיוון שיחסים עם שכנים הם אמצעים לדברים רבים, כמו הרמת מצבי הרוח החברתיים, התחלת יחסים רומנטיים ואפילו אפשרות להוסיף אותם (יחד עם כל הרכוש שלהם) למשק הבית שלכם, מאוד לא יעיל להפריע לשיפור היחסים על ידי ניסיון לקדמם ברגעים הכי לא נכונים. כמובן, אם תחשבו שהסים שלכם נמצא במצב רוח בו הוא רוצה להעליב את השכן שלו, זה עניין אחר. גם מצב הרוח של הסים שלכם נחשב, כמה לא יעיל שזה יהיה.

הדוגמה הזו תופיע במספר רב של דרכים בכל רגע של משק הבית. עם זאת, אתם לא ממש תיהנו אם אתם תעשו הכל בצורה מושלמת, אם יהיו לכם סימז מאוזנים עם מיטות שתמיד מוצעות שמשוחחים בנימוס מסביב לשולחן האוכל - איך בכלל אפשר להתייחס לזה? אבל זכרו שאם תשמרו על איזון במצבי הרוח והתנועות של הסימז שלכם, כך שהם יוכלו לכלול בימים העמוסים שלהם גם דברים שיקדמו אותם בחיים, יהיו להם אפשרויות יותר מעניינות וטווחי התנהגות יותר רחבים. אתם תצטרכו להסתכל לחשוב ולשחק עם יותר דברים (ועדיין תוכלו להעליב שכן אחד או שניים).

לגרום לסים להיות עסוק (זה היעד, ווטסון היקר שלי)



אם הייתם מספיק נבונים לשחק במשחק ההדרכה, אתם כבר מבינים את הדברים הבסיסיים שיביאו את הסימז לבצע את הפקודות שלכם וכיצד לשים לב ללוח הצרכים כדי לשלוח אותם לכוון הנכון. רק תזכורת קטנה: מההתחלה תצטרכו להיות מודעים לעובדה מיוחדת במינה בעולמם של הסימז: זהו עולם של אינטראקציה עם חפצים, ולא משנה אם מדובר בסימז אחרים, צמחים או מנורות לבה. מכיוון שכך, כשתבקשו מסימז לבצע פעולה, אתם למעשה תבקשו ממנו לעשות פעולה מסוימת עם או בחפץ מסוים.

החפצים הם הפריטים שגורמים לסימז לנוע הלאה: מהאמבטיה ועד לחד האורחים. שלחו את הסים הנבחר שלכם לחפץ המקרר לאכול באמצעות לחיצה על המקרר המתאים ועל ידי בחירת פעולת האכילה מתפריט הפשטידה. שלחו את הסים שלכם לכוננית הספרים כדי לקרוא (ושפרו את יכולות הקריירה שלו) באמצעות לחיצה על אותה כוננית ספרים ובחירת נושא לימוד. הקפידו שהם כל הזמן יהיו בתנועה - להוציא הזמן שהם יבלו במיטה, כמובן. קל מאוד להבין את דיבוק החפצים הזה, אבל הוא הכרחי.

ובכן, המהלכים שלכם במשק הבית מבוססים על בחירת החפץ אליו הסים ייתן את דעתו. אחרי שתלחצו עליו, אותו חפץ יציג את תפריט הפשטידה שלו בו יופיעו הפעולות שהסים הנבחר יוכל לבצע עם אותו חפץ. וזכרו, אפילו אם יש רק אפשרות בחירה אחת בתפריט, אתם תצטרכו לבחור אותה עם העכבר שלכם כדי לגרום לה להתרחש. חלק מהאפשרויות לא יהיו הגיוניות, אם אתם מצפים מהסימז שלכם להיות הגיוניים. אנחנו בטוחים שאתם תכוונו אותם לכוון הכי נכון – או לפחות לכוון הכי מעניין.



הסים הפעיל בכל תסריט הוא זה שיסומן במצביע בחירה מסתובב, החץ בצורת יהלום שיופיע מעל הראש שלו או שלה. כל החפצים שתבחרו לפעולה יבצעו אותה באמצעות אותו סים נבחר. בבית עם שתי קומות, אתם אפילו תוכלו לראות את המצביע המסתובב הזה דרך הרצפה של הקומה השנייה כשהסים הנבחר ינוע על הרצפה של הקומה התחתונה. הצבע של החץ הזה יסמן גם את מצב הרוח של הסים: הוא ישתנה מירוק עדין לאדום פגוע כשהמזג של אותו סים ישתנה משבע-רצון לרגזן.



הסים הנבחר הזה יסומן גם בגלריית הפנים בלוח הבקרה. באופן טבעי, כדי לבחור סים אחר שיבצע את ההוראות שלכם (וכדי לראות את המידע שלו בכל תתי-הלוחות), אתם רק תצטרכו ללחוץ על הפנים שלהם בגלריה או לבצע לחיצה ימנית ישירות על הסים הנדון. אתם תוכלו גם לעבור בין סימז במשק בית באמצעות מקש הרווח. ואם תיפתח לכם פשטידת אפשרויות על חפץ, אבל בחרתם בטעות את הסים הלא נכון לבצע את הפעולה עם החפץ הזה, אתם תוכלו להשתמש במקש הרווח כדי להצליף בסים הנכון.



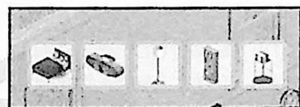
אם באמת תרצו לעקוב אחרי סים, פשוט בצעו לחיצה ימנית על גלריית הפנים של לוח הבקרה. כוונת אדומה תופיע על צלמית פנים. עד שתלחצו על אחר, תהיה מצלמה נעה על אותה כוונת שתעקוב אחרי הסים בזמן שהוא יטייל בביתו (הערה: זה לא אומר שהסים הנבחר שלכם יבצע פעולה – אתם תוכלו לעקוב עם הסים שתבחרו). אתם תוכלו לסקור את כל המידע בתת-הלוחות של סימז אחרים באמצעות ביצוע לחיצה שמאלית על הפנים שלהם בגלריה ואתם עדיין תוכלו להמשיך לעקוב אחרי הסים הנבחר שלכם.



ועוד שתי לחיצות: אם תלחצו ותחזיקו את הכפתור לחוץ על דמות, יופיעו המאפיינים של הדמות, כפי שהרכבתם אותה בחלון יצירת הסים או אם בחרתם דמות מוכנה. אם תחשבו שיש צורך ברענון מסוים, החזיקו את המקש Ctrl ולחצו על הדמות שאתם בוחנים. המאפיינים שלה יופיעו בתיבת דו-שיח בה תוכלו לערוך אותם להנאתכם.

יצירת תור

כשתקצו פעולה לסים, תופיע צלמית בצד השמאלי של המסך. אם תעבירו את העכבר שלכם מעל הצלמית שבתור, תצוץ תיבת עזר שתראה לכם מה הפעולה. אתם תוכלו להורות לסים לבצע שמונה פעולות עוקבות לפי התור – אתם אפילו תוכלו להורות לו להחליף בגדים שמונה פעמים, אם תטפלו בסים שדלוק על ערוץ האופנה.



אתם תוכלו לבטל פעולה שתבחרו מתפריט פשטידה באמצעות לחיצה ימנית או באמצעות לחיצה הרחק מהראש של הסים, הרחק מהפעולות האפשרויות. פעולות יותר דחופות, כמו שריפה בבית, יכולות לגרום לסים לזרוק כל מה שהוא עושה, כמו למשל ארוחת בוקר, כדי לעבור לפעולה החדשה.

אם תשנו את דעתכם, תוכלו לבטל פעולות בתור. פשוט לחצו על פעולה והיא תיעלם; אם יש פעולות בתור לאחר מכן הן יזוזו אל החריץ הפנוי. אתם גם תוכלו לבטל פעולות שמתבצעות באותו רגע, הן יסומנו באמצעות מסגרת צהובה מסביב לצלמית שלהן. הפסקת הפעולה לא תתרחש מיידית, אבל ביטול של פעולה פעילה תגרום לקיצור הזמן שמושקע באותה פעולה (למרות שאם תאחרו ללחוץ על פעולה שזמן הביצוע שלה יחסית קצר, יכול להיות מאוד שעד שתלחצו עליה היא כבר תסתיים בכל מקרה). עם זאת, עבור פעולה ארוכה, כמו רחצה באמבטיה, מחיקת צלמית הרחצה תביא לכך שהסים יעזוב את האמבטיה יותר מהר, גם אם יותר מלוכלך.

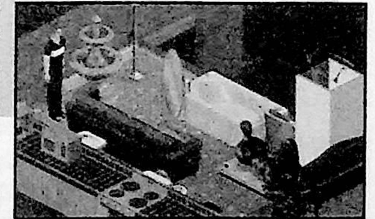
גם פעולות עצמאיות יופיעו בתור הצלמיות ואפילו אם הן יהיו פעילות, תוכלו להחליף אותן בפקודות משלכם (בכל רגע תהיה רק פעולה עצמאית אחת בתור).

אם הסים לא יוכל להשלים את הפעולה שתצוו עליו – למשל אם כסא חדש הוצב לא טוב ויחסום את הדרך לאמבטיה וכך הסים לא יוכל לבצע את פקודת הרחצה – הצלמית תיעלם מהר מהתור. אם תשלחו סים לבצע מקלחת בזמן שסים אחר מתקלח, יכול להיות שהפקודה תושהה – ויכול להיות שתראו סים לא רחוץ ונבוך כתוצאה מכך. מעבר לרטינות של הסים, לעיתים קרובות תראו גם בלון "אזהרה" קטן שיתאר בתמונה את הבעיה.

אם אתם לא מעצבי פנים כאלו גדולים, יכול להיות שיהיו מקרים בהם הסימז לא יוכלו לבצע את ההוראות שלכם בגלל דברים שמפריעים בדרך, או בגלל שיכול להיות שעשיתם דבר מאוד חכם כמו לסובב את המקרר כך שהדלת שלו פונה אל הקיר. כמו שאתם יכולים לדמיין, הסימז יהיו די מתוסכלים בגלל אירוע כזה. למעשה, אם הם יצטרכו ללכת מסביב, וזו תהיה דרך יותר ארוכה, מצב הרוח שלהם ירד במעט. חישבו יעילות!

הסימז החושבים

הסימז שלכם לא יילבשו את הרגשות על השרוולים שלהם: לא, הם יעדיפו להראות אותם בבלוני מחשבה או בהתקף זעם מחושב היטב. למעשה, בלוני מחשבה לא בהכרח יציגו רגשות, אבל הם יראו מה הסימז מעוניינים לעשות באותו רגע, וגם איזה עניין ממש מלחיץ אותם באותו רגע, כמו לחץ מכביד ועקשני בשלפוחית שתן מלאה. לחלון מחשבה של הסימז יש קצה מתולם, כמו בבלונים של קריקטורות.



כשסימז ישוחחו, הנושאים בהם הם יסחרו יוצגו בבלונים עם קצוות חלקים. חוץ מזה, הסימז גם יתנו ביטוי קולי למצבי הרוח שלהם (גם אם לא בשפת האם שלכם): הם נוטים לנהום כשהם מרגישים מרי נפש והם שרים קצת כשהם מרגישים שהכל מסתדר כמו שצריך.

חצי הצרכים



אתם תוכלו לראות בזמן אמיתי (טוב, בזמן סימולציה) כיצד הסים שתעקבו אחריו מרגיש ביחס לפעילויות הנוכחיות שלו. פעולות הגומלין או הפעולות הכי טובות יסומנו בחמישה חצים ירוקים שמצביעים ימינה במניע המושפע. הפעולות הכי רעות יסומנו בחמישה חצים אדומים שיצביעו שמאלה. החצים יישארו על המסך זמן מה לאחר סיום פעולת הגומלין כך שתוכלו לגשת לתת-לוחות הצרכים כדי לראות את התוצאות.

שיחות בין דמויות

שיחות יאפשרו לסימז לשנות את היחסים שלהם אחד עם השני וכדי לרצות את המניע החברתי שלהם. זה רעיון טוב לשלוח את הסימז שלכם לשיחות עם חברים שלהם, למרות שהתוצאות לא תמיד יהיו חיוביות. השיחות עובדות בערך כמו הדרך הבאה: סים ערמומי מציע נושא שיחה (אתם תראו זאת כבלון נושא שיחה) לסים חלקלק. כדי שהשיחה תתחיל, לחלקלק צריך להיות עניין כלשהו בנושא השיחה. אם היא תתחיל, חלקלק יגיב באותו נושא או ינסה לעבור לנושא חדש.

לכל סים יש תחומי עניין אחרים: הכימיה תתרחש בחלקה בגלל שלסימז המשוחחים יהיו אותם תחומי עניין. תוכלו ללמוד עוד על הסימז שלכם מצפייה במה שהם אוהבים לשוחח אחד עם השני. לסימז שתחומי העניין שלהם שונים יהיה קשה לשמור על יחסי ידידות. אם הסים שלכם ירצה לשוחח על מכירות פומביות עם סים שמתעניין בסירות מפרש, השיחה ביניהם לא תהיה ארוכה.

אנחנו יודעים שתרצו להרגיש תמיד שאתם המשפיעים הראשיים, אבל הסימז שלכם יזכו להפסקות: לא תוכלו לשלוט בנושאי השיחה שלהם. הם יוכלו לדבר על שייט ואפילו על גרביים. הם גם יוכלו לדבר עליכם. גם חלקלק וגם ערמומי יוכלו להשיג נקודות יחס מהשיחות שלהם בתלות כיצד הם קיבלו את הצד השני וכיצד הוא קיבל אותם.



(אתם תראו שהחילופים האלה נרשמים כחיוביים או שליליים: הסימז המשוחחים יציגו גם סימן פלוס ירוק אם השיחה תתנהל היטב או סימן מינוס אדום אם הם יחליפו ביניהם כמה מילים לא יפות).
השיחות יכולות להימשך סיבובים אחדים של דיבור והאזנה עד שסימז אחרים יצטרכו לקבל זכות קדימה או שתחליטו להתערב.

הטלפון: חפץ עם כושר שיחה

הטלפון יכול לשמש כציר בהתקדמות החברתית של הסימז שלכם. הם יוכלו להשתמש בו כדי להתקשר לחברים ולהזמין אותם לביקור, ליצור קשר עם הפיצה המקומית או להתקשר כדי לקבל עזרה במשק הבית אם הם יהיו יותר מדי עסוקים מכדי לבצע את המטלות הרגילות האלה. למרות הסיכון שאנחנו מבלבלים לכם את השכל בגלל שאנחנו חוזרים על עצמנו – היחסים מניעים את המשחק הזה קדימה, והטלפון יכול לעזור בקידום שלהם (אם עדיין לא הבנתם את הרמז: קנו טלפון עכשיו!)

כשתשלחו סים לבצע שיחה באמצעות לחיצה על הטלפון, תפריט הפשטידה יציג בפניכם את שמות קרובי המשפחה והחברים האחרונים אתם יצרתם קשר ואפשרויות שירות שונות. לחיצה על שם של קרוב משפחה תציג את כל השמות של משק הבית הזה שהסים שלכם מכיר. הזיזו את הסמן אל עבר השם כדי לקבל את הפקודה 'Call XXX'. אם הוא ירים את הטלפון (הוא יוכל להיות בעבודה או בביקור אצל מישהו אחר), תופיע תיבת דו-שיח שתאפשר לכם להזמין את זה שאתם מתקשרים אליו. יכול להיות שהוא גם יציע להביא איתו חבר, אם באמת תרצו לקפוץ בסולם החברתי (אלא אם אתם מגישים אוכל לחתולים).



החברים מאורגנים על פי נקודות יחסים, כמו שתראו בלוח היחסים. דמויות אחרות שהסימז שלכם יפגשו במהלך המשחק יופיעו ברשימת החברים המתקשרים. לא תוכלו ליצור קשר עם חברים ללא טלפון, לכן כשתשחקו עם משקי הבית האלה, קנו להם אחד.

האם כבר הזכרנו שאתם צריכים לקנות לכל משפחה טלפון?

היי, הם עולים פחות מפסנתר.

מוזמנים יוכלו לדחות את ההזמנה אם יהיה להם משהו יותר טוב לעשות, או שהם לא יהיו מעונינים בקשרים חברותיים עם הסים שלכם. להזמנות בטלפון יש דברים דומים לשיחות פנים אל פנים: אם המוזמנים נוטים לחבב את המטלפן, הם יגיעו במהירות הבזק. אם אחד המשתתפים בשיחה לא מרגיש בנוח עם האחר, ההזמנה תדחה. ואם הסים שלכם יחשוב שהשעה 3 לפנות בוקר היא שעה טובה לפטפוט, יכול להיות שטריקת הטלפון תוכיח לו שהוא טועה. אחרי הכל, חלק מהסימז די שוטים.





ואל תתנו לטלפון מצלצל לצלצל בלי הפסקה – הסימז שלכם יוכלו לקבל כל מיני הצעות מיוחדות אם הרגליים שלהם יהיו זריזות והאוזניים קשובות. לסימז אין משיבונים – אמרו להם לענות לטלפון המצלצל.

שיחות שירות

כמה המכשירים החשמליים של הסימז שלכם יכולים להיכנע ולהפסיק לעבוד. או יכול להיות שתכננתם סימז רשלניים ללא תקנה, וכבר התעייפתם לומר להם כל הזמן להוריד את המים. יש פתרון: תנו לעכבר שלכם להתאמץ. אתם תוכלו להורות לסימז שלכם להשתמש בטלפון כדי ליצור קשר עם משרתות, גננים ואנשי תיקונים באמצעות אפשרויות השירות בתפריט הפשטידה. הם גם יוכלו לקבל עוד אפשרות: פיצה.



תוכלו גם לגרום לאנשי הרשויות להגיע, אבל תקבלו נזיפה כספית אם הקריאה לא תהיה מוצדקת. אתם תחויבו אם תקראו למכבי האש לכבות שריפה לא קיימת. המשטרה תגיע מאוד מהר אם סים יזהה פורץ ויקרא לשוטרים. אם תקראו להם בלי שיהיה בסביבה איזשהו פורץ שאפשר להכאיב לו, אתם תבטיחו לסים שלכם "שטיפה".

תיקון דברים יכול להיות מבצע די מסובך לסימז מגושמים – עדיף להם להסתמך על מקצוענים. אתם תוכלו לקבוע לוח זמנים לשירות גננים; אם לא תורו לסימז שלכם לדאוג לצמחים שלכם, הם יקמלו וימותו.



כמובן, חלק מהסימז ימצאו שהגינון די מרגיע.

המשרתות יגיעו בלבוש שנועד להרוג, והן הורגות פיסות נייר מקומטות על בסיס יומי; גננים יסובבו את האגודלים הירוקים שלהם פעם בשלושה ימים. לאחר רוב קריאות השירות יופיעו תיבות דו-שיח שיראו לכם את פרטי ההסדר, ויאפשרו לכם גם לבטל את השירות אם תרצו.

הסימז גם יוכלו לפטר משרתות (דרך תפריט הפשטידה) אם הם יחשדו שהן קוראות להם את הדואר. אבל אל תצפו שסים רשלן ישנה את ההרגלים שלו – הוא תמיד יזדקק לניקוי יבש. החיוב עבור השירותים יופחת לאחר שאיש השירות יסיים את המטלה ויעזוב את הבית. אם תגרשו סימז בתוקף צו פינוי ותעבירו אותם לבית אחר, הם יצטרכו שוב להזמין שירותים עבור הבית החדש.

חברים ומאהבים

סימז, כמו המקבילים האנושיים שלהם, מתייחסים אחד לשני בהקשרים רבים; שניים מההקשרים היותר משמעותיים הם קשרים חברתיים ויחסי אהבה. הסימז שלכם יקבלו נקודות צרכים חברתיים מסוגים רבים של מפגשים עם סימז אחרים, ולא משנה אם מדובר במפגש עם אחד מחברי אותו משק בית או שכנים. אבל קשרים רומנטיים יוסיפו יותר נקודות סיפוק חברתי ממפגשים אחרים. ואם אתם טיפוסים מציצנים, יש כל מיני סוגי הנאה (לא, אתם לא תראו אותם עושים את זה!).



היחסים בין חברים יהיו שונים מאלה של אוהבים בכך שלסים יכולות להיות נטיות רומנטיות כלפי סים אחר בלי יחסי גומלין. לגבי חברים, שני הצדדים צריכים לנטות אחד לעבר השני בצורה הכי נעימה שאפשר. מדובר בהדדיות. ידידות יכולה להתנוון עם הזמן – אתם תצטרכו לעבוד קשה כדי לשמור על החברויות של הסים שלכם. אם סים יתקרב למצב בו הוא יעמוד לאבד ידידות עם סים אחר, אתם תקבלו הודעה שהסים שלכם עומד לאבד את הקשר עם אותו חבר אם לא תבצעו פעולה חברתית רצינית מהירה.

רומנטיקה בין סימז תוכל להתרחש אם הם ירגישו מאוד ידידותיים אחד לשני (בדקו את תת-הלוח יחסים בלוח הבקרה). כשהדברים יתחממו מעט בין שני סימז, האפשרויות בלוח הפשטידה יתחילו לכלול גם כמה אמצעי חיזור.

כמובן שכמו בעולם האומלל שלנו, יחסים יכולים להיות רומנטיים רק בכוון אחד, כשאחד הסימז יהיה יותר להוט ממה שהשני יכול. תוכלו לשלוח סים להתחיל קשר רומנטי בלי שמושא ההתייחסות יהיה ברמת מוכנות. סים אחד שיושב על הספה עם אחר יכול להיות יותר מעוניין לראות מה יש בטלוויזיה מאשר לבדוק את הכימיה ביניהם.



קחו בחשבון כמה רגיש יכול להיות סים: יכול להיות שסים ביישן לא יתחמם כשסים משעשע יהיה בסביבה. וסימז אחרים לא יתעוררו לאהבה אם החדר יהיה מלא בקופסאות פיצה שמפוזרות על הרצפה (אבל שוב, אהבה היא דבר מסתורי, עם תוספת גבינה או לא). פעולות אהבה עצמאיות יכולות להתרחש גם בעצמן.

ההבדלים האלה בערכי היחסים נעשו כדי לעורר עניין, בגלל שקשרים רומנטיים יכולים לקבל תגובה חיובית (אם נקודות היחסים יהיו שוות בקירוב) או להידחות בצורה פסקנית. אם דחייה או סירוב יגרמו לכך שהיחסים של הדמות הנבחרת יצללו לערך נמוך, לא תהיה הזדמנות נוספת לרומנטיקה עד שערך היחסים יחזור שוב למעלה, וזה ידרוש שיחת יישור הדורים עם הסים הנדחה. כמו ברוב המקרים בעולם הזה (ובאחרים), העיתוי הוא הכל.

תוצאות היחסים יכולות לעלות לערך מרבי גם בלי קשרים רומנטיים בין הדמויות, וכך הן ישקפו את ההבדלים בין מאהבים לחברים טובים (לוח היחסים תמיד יציג את "מצב הנקודות" של היחסים, עם לב וסמיילי עבור מעורבות רומנטית וחברות). רומן לא משפיע על נקודות היחסים; עם זאת, נקודות יחסים כן משפיעות על רומן בגלל שהן יוכלו לאפשר קשרים רומנטיים או לא.



אחרי שקשר רומנטי יתרחש, ולא משנה אם הוא הצליח או לא, יופיע לב מתחת לפנים של האובייקט בלוח היחסים של היוזם. יחסים רומנטיים יתנוונו עם הזמן כמו כל מערכת יחסים אחרת. יחסים רומנטיים דורשים פעולות רומנטיות הדדיות כדי שהם ימשיכו הלאה. שימרו על גן האהבה גזום. אתם הרי יודעים שהסימז שלנו לא מספיק טיפשים כדי להתעלף פעמיים בגלל פרחים נבולים שאיזה סים חסר-נימוס נתן להם ביום רביעי האחרון.

פרטיות

כמו כן, יחסים רומנטיים יכולים לתת מעט יותר גמישות בפעולות במשק הבית. לדוגמה, לסימז שנוטים ליחסים רומנטיים אחד עם השני לא תהיה בעיה להשתמש במקלחת כשאהוב ליבם משתמש בה. או, הזוגות המודרניים האלה!



עם זאת, "פולשים" לנסיבות ההיגייניות יתבקשו על ידי הסימז ששרויים במצב רוח רע, שמבקשים פרטיות, לעזוב את המקום ומהר. התלות כאן היא ביחסים בין הצדדים ומצבי הרוח שלהם. כמה מהדברים האלה שולטים גם בסידורי השינה: אם סים ירצה לישון במיטה שתפוסה על ידי מישהו אחר עמו יש לו יחסים גועליים, הסים שכבר נמצא במיטה ישמיע בקול "get out", ומחפש השינה יישלח החוצה ולא משנה איזה שקים יש לו מתחת לעיניים. סימז עם רמות יחסים גבוהות כן ישנים ביחד.



היחסים האלה לא חלים על ילדים. ילדים יוכלו לישון עם מבוגרים ולא משנה מה היחסים ביניהם, וההפך. היי, האנשים האלה רק רוצים לתפוס קצת שינה, בסדר?

עוברים דירה
הזמנת אנשים אחרים לעבור לדירה יכולה להיראות כמו הזמנה לעוד גרביים אבודות בכביסה, אבל זה בהחלט יכול לשפר את משק הבית שלכם ולהזיז את המשחק קדימה. ההצעה לעבור לדירה דומה מאוד להצעת נישואין, להוציא העובדה שהתנאים המוקדמים פחות מגבילים, והיא תהיה זמינה רק לחברים מאותו המין. ההצעה הזו אף פעם לא תופיע בתפריט הפשטידה של חברים ממין שונה. דמויות שעוברות למשק בית אחר יאבדו את שם המשפחה שלהם לטובת שם המשפחה של משק הבית אליו הם עוברים.

להלן הכללים הבסיסיים לערבוב המשוגעים של השכונה – סליחה, התכוונו לסימז. קודם כל, ודי ברור, שכן יהיה צריך להיות בבית של סים כדי שזה יקרה. שני הסימז צריכים להיות מאותו מין, והם יהיו צריכים להיות במצב רוח די טוב. כשזה יקרה, הסים בעל הבית יגלה שהאפשרות "Move in" תופיע בתפריט הפשטידה כשהוא ילחץ על הסים המתארח. כך שאם תעמדו בפני מצב בו בבית אחד גרים שני סימז עם מינים הפוכים, ותרצו להציע למבקר להצטרף למשק הבית, זכרו לגרום לכך שהסים המציע יהיה מאותו מין כמו הסים שיקבל את ההצעה.

העלילה מסתבכת: אם היחסים של שני הסימז יהיו מספיק טובים, המבקר יקבל את ההצעה. בינגו, חבר חדש ומיידי לבית! אם התנאים לא יהיו בשלים, המבקר ידחה את ההצעה, ונקודות היחסים של שני הצדדים ירדו. אין צורך בכמות מסוימת של סימולנים כדי להצטרף למשק בית, אז היזהרו ממשוטטים.

אם הסים יסרב להצעה, הוא יאמר לכם: "Your place isn't big enough", או "We don't know each other well enough" או "I'm in a bad mood today".



אם יתברר שלמבקר יש הרבה כסף וגם כמה ילדים, כשהוא יוזמן לעבור לדירה, הוא יבוא עם כל הנכסים ועם כל המשפחה שלו יחד איתו, אם אפשר.

מה בקשר לשאר המשפחה?
כמו שצוין לעיל, יכול להיות שלסים החדש יש מצב ביתי קודם שיקבע מה יקרה כשהוא או היא יעברו דירה: הסימולנים יאוחדו, העבודה תעבור לבית החדש, וגם האוטובוס שאוסף את הילדים לבית הספר יגיע לכתובת החדשה. כדי להבהיר תנאים ומצבים אחרים: אם הסים החדש בדירה היה המבוגר היחידי במשק הבית שלו, הילדים יעברו יחד איתו. זה גם מה שיקרה עם הכסף שהיה במשק הבית הקודם. הכסף של השותף החדש יעבור יחד איתו אם הוא היה המבוגר היחיד. אחרת, הילדים והכסף יישארו במשק הבית הישן שעדיין יהיה בו לפחות מבוגר אחד שינהל אותו.

במקרים כאלה בהם יתפנה משק בית בו היה רק מבוגר אחד, הבית יתרוקן והוא יוצע בשוק עבור ספסרי נדל"ן.

נישואין
לסימז שלכם יש מגמות רומנטיות מסורתיות: הם יוכלו להציע נישואין אחד לשני, ואם מצב הרוח יהיה נכון, הם יוכלו להתחתן. למעשה, הם כל כך אוהבים את זה שהם יוכלו להתחתן עם יותר מסים אחד! (זכרו, זהו עולם הסימז ולא העולם שלנו. אתם אולי יכולים לחשוב שהנישואין המרובים האלה הם יתרון, אבל תחשבו על כל ההצעות השונות הנוספות שימלאו את תיבת הדואר שלכם לחלוטין).

רק יחסים בין בני מין שונה מתאימים להצעת נישואין. נישואין הם הדרך היחידה בה ניתן לצרף למשק הבית מישהו ממין אחר (רק להזכיר, סימז זכרים לא יוכלו להציע שותפות לסימז נקבות וההפך). את הצעת הנישואין יכולים לבצע הזכר או הנקבה. ההצעה תתרחש בבית הדמות הפעילה כשמקבל/ת ההצעה יהיה אורח.

מישהו נשוי או שחי עם מישהו יכול להתארח בבית של שכן ולקבל הצעת נישואין מאותו שכן. הנישואין מעט מבולבלים בעולמם של הסימז, ודי חופשיים. זהו אירוע, לא מצב. סימז רגזניים לא יוכלו לבקש להתגרש – הם פשוט יוכלו לנסות נישואין אחרים. בכל מקרה, אתם לא תראו סימנים מיוחדים עבור זוגות נשואים בלוח היחסים, רק את דירוגי היחסים הרגילים בין אנשי משק הבית. בכל מקרה זו רק הרגשה כללית, לא כן? למרות זאת, אתם תראו את הטקס; הטלת חגורת הבירית היא חובה.

דמויות שיעברו למשק בית חדש יאבדו את שם המשפחה שלהם לטובת שם המשפחה החדש, ולא משנה אם משק הבית נקרא על שם גבר או אשה. בדקו את החלק 'עוברים דירה' לעיל לפרטים לגבי מה שקורה לנכסים והמשתנים האחרים של הסימז שעוברים למשק בית אחר.

הצעת נישואין

באופן טבעי, אנחנו לא נאחד שני סימז זקנים שיכולים להיזרק בנפרד – הם יצטרכו לדאוג אחד לשני. האפשרות להציע נישואין תופיע בתפריט הפשטידה רק תחת תנאים של משיכה נלהבת: המציג יצטרך להרגיש חום תרמי למקבל ההצעה – נקודות יחס גבוהות של אהבה. מקבל ההצעה יצטרך להרגיש באופן כללי די מסוחרר מההצעה.
אם העיתוי יהיה נכון, בחרו את האפשרות Propose מהתפריט – הביאו ממחטה אם אתם טיפוסים די רגשניים.

הסכמה להצעת נישואין

מקבל ההצעה יבלע את גאוותו ויקבל אותה – בצחוק – אם היא תתאים. הוא יצרך להיות במצב רוח מאוד ידידותי לנותן ההצעה. וכמובן, הוא יצטרך להיות במצב רוח טוב וכולם יצטרכו להרגיש מאוד חברותיים. ואם זה לא יצליח, הם יוכלו להזמין פיצה.
עם יותר נטייה לפרקטיות מאשר לרומנטיות, אתם תשמחו לגלות שחשבון הבנק בביתו של המציע יגדל עם התוספת של עושרו של מקבל ההצעה.

דחיית הצעת נישואין

אם המציע יידחה בגלל שתנאי האישור לא יתמלאו, תוכלו ליהנות מדרמת דחייה בין שני הסימז וכתוצאה מכך תהיה ירידה במצב-הרוח ובמצב היחסים. מצב-הרוח המשתנה ותנאי היחסים בין הסימז לא נועדו לגרום לגרסאות שונות של תגובות ותוצאות בנקודות. האהבה אינה מיועדת לחובבנים.

ריבוי בני-זוג



כמו שכבר רמזנו לעיל, סים יכול להציע נישואין לאורח ממין מנוגד שנמצא בביתו (יכול להיות שהמציע או המציעה ישכחו שהם כבר נשואים). וסימז נשואים שאתם מכירים מבתים מסוימים יכולים לבקר בית פעיל ולהתחתן שנית. הי, זה היה טוב גם בפעם הראשונה. אתם לא תראו תוצאות ישירות במשחק מהנישואים הכפולים האלה, למרות שכל אחד יכול לנחש בעצמו כיצד נישואים מסוימים יצליחו.
טקסי חתונה הם אירועים חברתיים נהדרים, וכמעט כולם מסכימים שנישואין צריכים להתרחש, אפילו בין הנשואים. הסימז לא נוטים לסרב להצעות למסיבות.

תינוקות וכדומה

אם תטעינו מספיק את הסוללות של הסימז הסקסיים שלכם במידה הרומנטית (חישבו על נשיקות מלאות תשוקה), תופיע תיבת דו-שיח שתאפשר לכם לבחור ליצור תינוק עבורם. אם אכן תשחקו בתפקיד החסידה, תצטרכו לשמור במשך שלושה ימים על התינוק שיגיע כתוצאה מכך כדי שיתבגר לילד. זה אומר שחלק מהסימז בבית יצטרכו להשכיב אותו לישון ולהאכיל אותו באופן סדיר.
זכרו, אם תבחרו שלא להביא תינוק זה יוכל לעכב את אפשרויות הגדילה של משק הבית, וגדילה היא אמצעי לקידום המשחק. עם זאת, אם תסרבו לתינוק, זה לא אומר שזה לא יקרה שוב – אחרי הכל, הסימז שלכם הם עמודים של פוריות. זמן קצר לאחר הסירוב, האפשרות ליצור תינוק יכולה להופיע שוב. אם הם אכן יקבלו את חבילת התינוק הזו, תצטרכו לחכות זמן מה לפני שהמצב הזה יוכל לחזור שוב.



הסימז שלכם לא יוכלו להזיז את עריסת התינוק, אבל אתם תוכלו באמצעות כלי היד במצב הקנייה. ושלא כמו רוב הילדים הטובים, אתם תוכלו לשמוע ולראות את התינוק. לא תוכלו לבדוק את צרכי האנרגיה והרעב שלהם כמו במקרה של סימז אחרים – תצטרכו לסמוך על הבכי שלהם. התינוקות לא יופיעו בגלרית הפנים של בני המשפחה, תתי-הלוחות וכולי עד שהם יהיו לילדים.
בבת עינם של ההורים אכן גדל והופך לילד, אבל ילד אף פעם לא יהפוך למבוגר. ואם כבר מדברים על התבגרות, הסימז הבוגרים שלכם אף פעם לא יהפכו לזקנים – יש מספיק אסונות שיכולים ליפול עליהם בלי שהם יצטרכו להתקמט בצער.
המין והאישיות של התינוק יקבעו בזמן הלידה ולא תוכלו לערוך אותם, אבל תקבלו אפשרות לתת לו שם (רמז: שם כמו "שפתי צפרדע", כמה שיתאים לתיאור של התינוק, לא יקדם אותו בחיים).

קשר עם תינוקות

אתם תדעו כשתינוק יבקש תשומת לב – כשתשמעו שהוא בוכה, בכי שיתגבר בהתאם למידת תשומת הלב הנדרשת. סימז יוכלו לשחק עם התינוק באופן עצמאי, אבל הם לא יוכלו להאכיל אותו או לשיר לו באופן עצמאי – תצטרכו להדריך אותם. חברי המשפחה יוכלו לתקשר עם תינוק בדרכים הבאות:

האכלה



האכלת התינוק תפחית את הרעב שלו. זמן ההאכלה תלוי ברעב שלו. האכלת תינוק בגלל שהוא עייף לא תעזור לו להירדם. השתמשו באטמי אוזניים.

משחקים

משחקים עם התינוק יוכלו לשפר מעט את עמודת ההנאה של הסים כמו גם את המניע החברתי – ואתם גם תשמעו את החמוד הקטן כשהוא ייהנה. התינוק לא יהיה ליותר רעב בגלל שמשחקים איתו, ותודה לכוכבים. גם מבקרים יוכלו לשחק עם התינוק.

שירה

אם התינוק יהיה עייף, שירת הסימז תרדים אותו, אבל לפני זה הוא יצטרך לאכול קצת כדי שלא יהיה רעב מדי. שירה לתינוק רעב לא תעזור במאומה לבטן הריקה שלו, אבל אם הסים שלכם יעשה את זה בקול רם ולאורך זמן, יכול להיות שהוא יאבד קילו אחד או שניים.

שינת התמים

אחרי שהוא יירדם, התינוק יישן מספר שעות ולא תוכלו להעיר אותו.

בכי

הבכי של התינוק יעיר בוגרים שישנו איתו באותו חדר. ואם תרצו להבטיח שהשינה של כולם תופרע, שימו את כולם לישון באותו חדר של התינוק – כולם יתעוררו להוציא הילדים.

איבוד התינוק

אם תינוק יהיה רעב באופן קיצוני, זה יהיה מצב כשל. ראו את החלק 'מצבי כשל'. אם הרעב של התינוק יגיע למצב הזה, עובדת סוציאלית תגיע לבית ותקח מבני הבית את המחותל – בושה! המצב הזה יוכל לקרות בכל עת (יום או לילה) במהלך תקופת שלושת ימי הינקות. העובדת הסוציאלית הזאת תוצג על ידי תיבת דו-שיח שתסביר למה היא הגיעה כשהיא תיכנס דרך הדלת, אבל אם הסימז שלכם יהיו הורים במידה מסוימת, ולו הקטנה ביותר, שום הסבר לא יניח את הדעת (ויכול להיות שגם אתם לא תרגישו כל כך בסדר).

ילדים



אה, בבת עינם של ההורים שלהם – אנחנו לא נזכיר כעת את התפוחים הרקובים. אחרי שלושה ימי ינקות מאושרים, תינוק בריא יהפוך לילד. ההורים אמנם יקבעו היכן הילד יגור, אבל בהחלט ייתכן במהלך המשחק שתזיזו בוגרים בין משקי בית, ובסופו של דבר הילד יכול לחיות עם בוגרים שונים לחלוטין מאלה שהביאו אותו לעולם. החיים הם מעבר, אחרי הכל.

אימוץ ילד

בוגרים יחידים וזוגות מאותו סוג יכולים לאמץ ילדים באמצעות דו-שיח על המסך (לשכת האימוץ הגדולה בשמיים), אבל זה לא דבר שתוכלו לסמוך עליו.

הילדים והמשחק

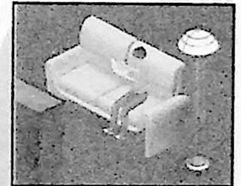
הילדים הם חלק אינטגרלי מהמשחק, ולא משנה כמה פעמים הם לא מנקים אחרי שהם מסיימים את המקלחת (לא שאין בוגרים שעושים בדיוק אותו דבר). הם מאוד חברותיים, והקשרים שלהם עם ילדים אחרים בשכונה מובילים לעיתים קרובות לקשרים של משק הבית עם ההורים של אותם ילדים. החילופים החברותיים שמתרחשים בין השכנים יכולים להצית יחסים חדשים ושינויי קריירה. אל תהיו היסטריים לגבי הילדים שילדי הסימז שלכם מתרועעים עימם – הכל לטובת המשחק. כשתהיה לכם הזדמנות לגרום לאחד מילדי הסימז שלכם לצאת לשחק עם ילד אחר, לכו על זה – דברים טובים יכולים לצאת מזה.



ילדים מבקרים שיישארו עד הערב בדרך כלל ייאספו על ידי ההורים שלהם. ואם ההורים שלהם עדיין לא פגשו את ההורים במשק הבית המארח, הפגישה הזו יכולה להיות התחלה של יחסים יפים. וגם של תשוקות מסובכות. וגם של התקדמות במשחק, כלבי ציד קשוחים שכמוכם.

יכולות להיות הרבות אינטראקציות בין ילדים לילדים ובין ילדים לבוגרים. ילדים יכולים אפילו להשגיח על תינוקות. עם זאת, לא תוכלו לגרום להם להכין קפה להורים הסימז שלהם. הם ישתעממו ומצבי הרוח שלהם יתנדנדו, אז חפרו עמוק בתפריטי הפשטידה שלהם וגרמו למיני-סימז האלה להתחיל לזוז.

הילדים דומים לבוגרים בהתנהגות שלהם (בתלות בנקודות האישיות שלהם, כמובן), למרות שהם נוטים להיות רעבים יותר מהר. הם לא ירכשו יכולות כמו הורי הסימז שלהם, אבל הם יוכלו לנקות (השאלה היא האם הם ירצו לעשות את זה). אפילו שהם לא ישיגו יכולת מדברים כמו קריאה, הם ייהנו ממנה. אתם תצטרכו לכוון את הלימודים שלהם כדי שישיגו הישגים טובים בבית הספר, אם באמצעות בחירת הספרים שהם יקראו מכוננית הספרים או מלימודים באמצעות המחשב. ואם תשלחו אותם לבית הספר במצב-רוח רע, ביצועי בית הספר שלהם יסבלו. זכרו, הדברים יכולים להידרדר ויכול להיות שהם ישלחו מבית הספר לתמיד. אל תקבלו עכשיו כל מיני רעיונות.



לא יהיו להם רומנים; תאמינו לנו, יהיו לכם מספיק בעיות.

שכנים

השכנים הם עובדת חיים בעולם שלנו, לטוב או לרע, וגם בעולמם של הסימז. הסימז שלכם יוכלו לפתח יחסים עם השכנים שלהם שיכולים לנוע בתחום רחב בין השגת כמה נקודות חברתיות ועד צירופם כשותפים, חתונות ויצירת דור חדש של סימז. לכל הפחות, השכנים שלכם יכולים להביא מתנות.

כשתצרו עוד משפחות ותציבו אותן בבתים, הדמויות באותן משפחות יהיו זמינות ליחסים עם דמויות בבתים אחרים (כמו שאתם כבר יודעים, תוכלו לשחק רק במשק בית אחד ברגע מסוים, אבל כך תוכלו ליצור את הקשרים). אחרי שהשכנים יקפצו לבקר יכול להיות שבביקורים נוספים הם יביאו אתם עוד מבני המשפחה שלהם. וכמו שראיתם בחלק שדן בטלפון, הסימז שלכם תמיד יוכלו להתקשר אליהם ולהזמין אותם לביקור.

קינאה



כמו בעולם המסובך שלנו, קינאה יכולה להתעורר בין דמויות סימז שחיות יחד או בין סימז שחיים בשכנות. הבוגרים במשולש אהבה ("אובייקט אהבה" אחד שאוהבים אותו שניים) יחוו קינאה אם הם יהיו בחדר כשקשרים חברתיים מסוימים יתרחשו בין אהוב ליבם למאהב האחר, ואנחנו לא מדברים על כך שמישהו יבקש להעביר אליו את השלט רחוק. בדקו את הדוגמה העסיסית הבאה:

סים סוזי אוהבת את סים קליף, אבל כך גם סים פנלונפה. הבחור שלנו קליף אוהב את סוזי. הבנתם? טוב, נמשיך. סוזי שותלת נשיקה רכה על שפתיו של קליפי - היחסים בין סוזי לפנלונפה יתדרדרו אם פנלונפה תהיה בחדר יחד עם קליף וסוזי כדי לראות את הפעולה הנלהבת הזו בין שניהם (למה לראות אופרת סבון חדגונית בטלוויזיה כשתוכלו לראות - ולעורר מניפולציות - את הסימז שלכם?).



יש הרבה אמצעים, מנשיקות מנומסות ועד מלאות תשוקה, ממחמאה ועד ליטוף הגב, שיכולים לגרום לקנאה ופגיעה ביחסים בין צדדים שהירח הרומנטי שלהם מיושר. נסו כמה ותוכלו לראות ניצוצות מתעופפים.

ואחרי שהדמות הקנאית תראה את אחת הפעולות הרומנטיות המוזכרות לעיל, יכול להיות שהיא תחלק לצדדים המעורבים כמה מכות שנובעות מהקנאה שלה וזה יביא לעוד הידרדרות ביחסים בין הלוחמים עזי הרוח. אם הדמות הקנאית תהיה באמצע רשימה ארוכה של פעולות, יכול להיות שתהיה רגיעה ואף ראש לא יסתובב בכוון הלא הנכון. אבל, תמיד יש זמן לתעלולים אחרי העבודה. ילדים, התמימים עם העיניים הקרועות לרווחה, אל תהיו קנאים.

עזיבה

יכול להיות שקיוויתם שלא תגיעו לזה (או יכול להיות שתכננתם אירוע כזה מהתחלה), אבל להתקפות של סימז יכולות להיות תוצאות תמידיות. פעולת ההתקפה (Attack) היא הקש האחרון עבוד דמויות שהיחסים שלהן יתדרדרו לרמה קיצונית. יכול להיות שסימז שיאבדו את אפשרות ההתקפה בתפריט הפשטידה שלהם לגבי חבר אחר במשק הבית יחליטו לעזוב. והם באמת יעזבו את עולם הסימז ולא יחזרו. אף פעם.

ככל שהתכונה הפיזית תהיה יותר גבוהה, כך תגדל היכולת של הסים החזק יותר לנצח במאבק. פעולת ההתקפה תהיה זמינה ביחסים בין ילדים, אבל ילדים שיפסידו בהתקפה אף פעם לא יבחרו לעזוב.



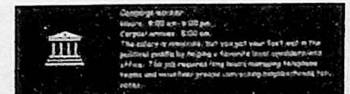
אם תנהלו את הסימז שלכם כך שהתוצאה תהיה עזיבה של סים, תופיע הודעה שתבשר לכם שיחסים בין כמה מהסימז התדרדרו מעבר לכל תיקון. זו לא התפתחות מעודדת, אז נסו להימנע ממנה. אתם יודעים, זו לא היאבקות חופשית – החיים של הסימז נמצאים על כפות המאזניים.

קריירות

הסימז שלכם יוכלו פשוט להעביר את הזמן מול הטלוויזיה, באכילת פיצות וחלומות על מדיח כלים משוכלל, אבל איך הילדים שלהם יתייחסו להתנהגות הזו? ואפילו אם לא יהיו להם ילדים, איך הם יוכלו לעבור לתחנה אחרת בחיים שלהם אם התחתנות היחידות שיעניינו אותם יהיו תחנות הטלוויזיה? הם זקוקים לקריירות, תעסוקה שתנווט את השאיפות שלהם ותכוון כמה סימולנים חזרה הביתה.

כיצד להשיג עבודה

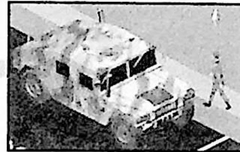
יש שני אמצעים שיוכלו לעזור לכם להזיז את הסימז שלכם לעולם העבודה. אחד הוא לקרוא את העיתון היומי שיתחיל להגיע לבית החדש של הסימז שלכם די מהר. שימו לב להגעת העיתון, ושלחו אחד מהסימז שלכם להביא אותו מתיבת הדואר. ברגע שהוא יגיע, אחת מהאפשרויות בתפריט הפשטידה תהיה חיפוש עבודה (Look for Job). בחרו את האפשרות הזו ותופיע תיבת דו-שיח עם תיאור עבודה יחד עם השכר שתקבלו.
הסים שלכם יקבל הצעת עבודה אחת מהעיתון בכל יום. אתם תוכלו להורות לסים שלכם לקבל את המשרה, ואם כן היא או הוא יהיו צריכים להיות מוכנים למכונית האיסוף למחרת בבוקר, או שתוכלו לדחות אותה עבור הצעה אחרת בעיתון של היום הבא.



האמצעי השני הוא צייד אלקטרוני. אם תקנו להם מחשב, הם יוכלו לחפש עבודה באמצעות חיבור לאינטרנט. במקרה של חיפוש עבודות מהסוג הזה, אתם תוכלו להורות לסים שלכם לדחות מספר הצעות תעסוקה בישיבה אחת לפני שהוא יצטרך לחכות ליום חדש כדי לקבל מערך חדש של הצעות.

הסעות

הסים שלכם יהיה צריך להיות מוכן כשמכונית האיסוף תגיע – ואם תשלחו אותו לעבודה רעב ועם שלפוחית שתן מלאה, הוא יהיה די שפל (ויותר רעב ועם שלפוחית שתן יותר לוחצת) כשהוא יחזור. תנו להם הזדמנות והעירו אותם מוקדם מספיק כדי שהם יהיו מוכנים כשהאיסוף יגיע (יכול להיות שתשימו לב שבעבודות עלובות המכוניות יהיו די חבוטות – הגלגלים יזכו ליותר פוליש עם עליה בדרגה).



התמונה של ההסעה תופיע כ-PIP (בדקו את החלק 'לוח הבקרה') על המסך כשהיא תגיע והיא תודיע על בואה בצפירה חסרת סבלנות. סימז עובדים שיוצאים לעבודה באותה שעה יוכלו להשתתף באותה מכונית. אם הסים העובד שלכם לא יגיע להסעה בשעה המוקצה, היא תעזוב. אם הוא יחמיץ את ההסעה שני ימים ברציפות, הוא יאבד את מקום העבודה שלו (ויכול להיות שיצוצו שמועות בשכונה על בעיות בבית).



איבוד מקום עבודה יכול להיות אפילו יותר מעניבת חנק מסביב לצוואר של הסים שלכם. כל מחפשי העבודה החדשים תמיד יתחילו בתחתית הסולם, ולא משנה אם הסים שלכם הוא כוכב על בתחומו. הסימז שירדו בדרגה ישמרו על היכולות שלהם, ואלה אולי יוכלו לעזור לכם להתקדם במסלול קריירה בו יהיה צורך ביכולות האלה, אבל הסים שלכם שיאבד את מקום העבודה שלו יצטרך להתחיל שוב ברמת הפתיחה במשרה החדשה שלו. הסימז לא יוכלו לבצע מעברים רוחביים למסלול קריירה אחר (אבל אדם מוכשר עדיין יוכל לתקן את מכשירי החשמל בבית שלו, עם עבודה או בלי).
ואם הסים שלכם לא יחבב את מקום העבודה שלו, יותר טוב שהוא לא יראה את זה – מצבי-רוח רעים בעבודה יוכלו להביא להורדה בדרגה, ומצבי-רוח חמורים יותר, לעוד הורדות בדרגה. שלחו את הסים שלכם לדרכו עם נפש שמחה ויחס של "יכול לעשות", אפילו אם הוא יזרוק חצים על תמונת הבוס כשדלת המשרד תהיה סגורה.
הסימז יוכלו להחמיץ ימי עבודה לסירוגין בלי תוצאות קשות מדי, למרות שהם לא יקבלו שכר; יכול להיות שאפילו תצליחו לגרום להם ללמוד משהו כדי לשפר את היכולות שלהם אם הם יחמיצו את מכונית האיסוף שלהם. מכיוון שאין סופי שבוע בעולם הסימז, תוכלו לתת להם יום חופש מפעם לפעם. תוכלו לבדוק את ביצועי העבודה של הסים הנבחר באמצעות לחיצה על כפתור העבודה (Job) בלוח הבקרה. תיבת דו-שיח תופיע על המסך כדי להודיע לכם אם תאבדו עבודה, ויכול להיות שאפילו תקבלו שיחה מהבוס אם תצנחו לעומקים בזויים שכאלה. וכדי לזרות מלח על הפצעים, תת-הלוח של העבודה יראה לכם הודעה פשוטה "Unemployment".

Job
Elite Forces
$385
Average
Cooking
Mechanical
Charisma
Body
Logic
Creativity

כשהסימז שלכם יהיו בעבודה, לא תוכלו לקרוא להם כדי לסדר את המיטה או כל מטלה אחרת. אם תהיה משרתת או כל נותן שירותים אחרים בבית, או שכל הסימז האחרים יהיו בעבודה או בבית הספר, מהירות המשחק תעלה עד לאולטרה כדי שתוכלו לחזור מהר לשלוט בחיים הדינמיים שלהם. כשסים יהיה בעבודה או בבית ספר, בתמונה שלו בגלריה של המשפחה יופיעו צלמיות קטנות שיראו את מקום ההימצאות שלו. כשהוא ייכנס דרך הדלת בחזרה מהעבודה (שעות העבודה ישתנו בהתאם לסוג שלה), הוא יודיע על בואו וגם יודיע כמה כסף הוא הרוויח באותו יום. הכסף הזה יצטרף לנכסים של משק הבית.

התקדמות בקריירה: יכולות

לחיצה על לוח העבודה (Job) של הסים תציג בפניכם פרטים לגבי העבודה, השכר ורמות הביצועים שלו, כמו גם את רמות היכולות השונות של הסים. עבודות ברמת כניסה לא דורשות יכולות כלשהן. עבודות מסוימות דורשות יכולות משופרות, ואם תתנו לסימז שלכם קצת תמריץ, הם יביאו הביתה את הכסף הגדול. תוכלו לשפר חלק מיכולות הקריירה בבית באמצעות ביצוע פעולה. לדוגמה, עבודה עם מכשירי כושר תשפר את יכולות הגוף (Body), וקידומים בקריירות שדורשות שהיכולת הזו תהיה זמינה יותר ברצון.

תוכלו לראות את היכולות של הסימז שלכם באמצעות לחיצה על כפתור העבודה עבור הסים הנבחר. הסיכומים של היכולות יוצגו כפסים מסומנים בסמוך ליכולת המצוינת. יכולות רלבנטיות למשרה הנוכחית יסומנו בקו תחתי. כדי שסים יקבל קידום, הוא יצטרך לשפר את נקודות היכולת הרלבנטיות עד לגובה הקו האנכי הצבעוני שמחובר לקו התחתי. כשהוא יגיע לרמת הקידום הדרושה (ואתם תראו דו-שיח בנוגע לקידום הזה), פסים חדשים עם קו תחתי/מסומנים יציינו את מטרות הקידום הבאות עבור העבודה הבאה במסלול הקריירה הזה.

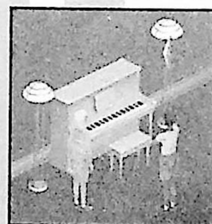
Job
Lab Assistant
$230
Good
Cooking
Mechanical
Charisma
Body
Logic
Creativity

כמה מההזדמנויות לשיפור לא יהיו כל כך ברורות מאליהן: לדוגמה, אם תהיה מראה בבית הסימז יוכלו לשפר את הכריזמה שלהם (בגלל אימון בנאומים וקסם אישי), וזה יוכל לשפר את סיכויי העבודה שלהם. אז אל תשכחו לסלוח לסימז שלכם אם יהיה נדמה לכם שהם מבלים יותר מדי זמן בחיפוש פצעונים מול המראה - הם פשוט שאפתניים. אבל הם יצטרכו להיות במצב-רוח טוב כדי לעבוד על היכולות שלהם.

הסימז יוכלו לשפר את רמת ההגיון שלהם באמצעות משחקי שח. נגינה בפסנתר תשפר מאוד את יכולות היצירתיות שלהם. אכילת פיצה... ובכן, אכילת פיצה תעלה את רמות הכולסטרול שלהם. תיבת דו-שיח תופיע על המסך כשהסימז שלכם ירוויחו נקודת יכולת, והיא תבוא לידי ביטוי בלוח הבקרה. יכולות לא יכולות לרדת ברמה, אלא אם הסים מעורר הרחמים שלכם יקבל הודעת מזל רע אקראית על המסך.

הסימז יכולים, בגלל שהם לפעמים יהיו מאוד עקשנים, לעבוד על יכולות שהם ירצו אפילו אם הקריירה שלהם לא תדרוש זאת. בניית יכולות בצורה הזאת לא תהיה יעילה במונחי המשחק, אבל ייתכן שתקבלו סים שיכול להכין ריזוטו קטלני מחסילונים. הם לא יעבדו באופן עצמאי על החפצים החיוניים לבניית יכולת - אז כן בהחלט, תצטרכו להורות להם מה לעשות.

גם כמות החברים תהיה מרכיב ישיר בהתקדמות בקריירה (היי, השוואצה היא אומנות שאסור לזלזל בה). אז שלחו את הסימז שלכם אל כוננית הספרים, תרגלו אותם באפשרויות יצירתיות וגרמו להם ללחוץ בשמחה את הידיים של החברים שלהם - רשת, רשת! אם הסים שלכם יאבד בקשיחות חבר אחד או שניים, זה לא ישפיע על העמדה שלו בעבודה, אבל זה מאוד יקשה עליו לטפס הלאה, בגלל שהוא יצטרך להשיג חברים מחדש. ואם באמת תתאמצו, הסימז שלכם יזכו להרבה, הרבה מאוד חברים. מי יכין את ממרח האבוקדו?



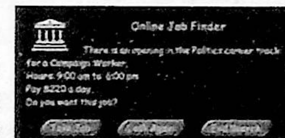
תוכלו לדעת לכמה חברים הסים שלכם יזדקק לצורך הקידום הבא על ידי לחיצה על כפתור העבודה בלוח הבקרה. הביטו בתחתית התצוגה בתת-הלוח (המידע הזה יופיע רק אם תזדקקו לחברים כדי לקבל את הקידום הבא). אתם תראו שם מספר עם סמיילי שיציין לכמה חברים מהשכונה תזדקקו כדי לקפוץ מעלה במסלול הקריירה. יש חברים ויש חברים. יכול להיות שלסימז שלכם יהיו חברים במשק הבית שלהם שיופיעו בלוח היחסים, אבל החברים שיכולים באופן מעשי להזיז מעלה את הסימז בסולם הקריירה חייבים להיות מהבתים האחרים בשכונה.

Job
Astronaut
$510
Average
Need 6
Cooking
Mechanical
Charisma
Body
Logic
Creativity

בדקו את המידע על 'מסלולי הקריירה' כדי לגלות איזה מסלול קריירה תעודדו את הסימז שלכם לבחור. סימז מועסקים יוכלו לשנות מסלולי קריירה, וכל היכולות שהם ישיגו יישארו כמות שהם. עם זאת חשוב שתזכרו שאם תמשיכו לדחות עבודות, לא תהיה למשק הבית הכנסה, ואתם לא תוכלו להרשות לעצמכם את הדיסק החדש של מדונהסים.

מסלולי קריירה

הסימז שלכם יוכלו לבחור אחד מבין 10 מסלולי קריירה, 10 סולמות עליהם יוכלו לטפס - או לרדת, מה שבהחלט יוכל לקרות. שמרו על הסימז שלכם במצב-רוח טוב, תפסו את ההסעות בזמן, גרמו להם ללמוד באופן ממושמע וצפו בהם מטפסים מעלה. קריירות ברמת פתיחה יוצעו באופן אקראי באמצעות העיתון והמחשב, כך שתוכלו לחכות למסלול הרצוי. אבל אל תשכחו לרגע שהסימז שלכם יצטרכו להביא כסף למשק הבית שלהם כדי לעמוד בהוצאות, אז אל תדחו יותר מדי את ההחלטה הזו.



להלן מסלולי הקריירה, עם המשרות ברמת הכניסה עבור כל אחד מהמסלולים ורמות היכולת הנדרשות. הסימז שלכם יוכלו רק להשתפר מהנקודה הזו - אלא אם הם יפוטרו, כמובן. בכל מסלול יש 10 משרות, וכל סים יצטרך להתחיל בתחתית הסולם ולא משנה כמה חזקות המלתעות שלו או כמה גבוהים העקבים (ובצמרת הם יוכלו להרגיש ממש לבד, אבל לפחות השטיחים יהיו ממש עבים).

1. עסקים

חדר הדואר - משכורת מינימום, אבל אתם תהיו בקומת הקרקע של אחד מהמגה-קואופרטיבים של סים-סיטי. שמרו על מכונת הצילום ומכונת הקפה תקינים. היו מאורגנים, זריזים וידידותיים כשתדחפו את העגלה בפרוזדורים - אולי אחד מהפקידים חדי העיניים של החברה יבחר לקדם אתכם במעלה המדרגות.

יכולות: גוף, כריזמה, תיקון.

2. בידור

מלצר - תהיו זמינים למבחני במה, אבל עדיין תוכלו להרוויח טיפים בלילה. יכולות טובות עם אנשים יאפשרו לכם להגיש את התמונה וקורות החיים שלכם יחד עם הסלט.

יכולות: כריזמה, גוף, בישול.

3. אכיפת חוק

איש ביטחון - תג, אקדח... ומשמרת לילה. מכיוון שתדרשו להשיג לבד את כלי הנשק והמדים שלכם, המשרה הזו לא תותיר הרבה מזומנים בכיסים שלכם. כמו כן, לא תוכלו לעזוב את העמדה שלכם - וזה אומר שהכישורים שלכם ליד הכיריים יהיו שימושיים בזמן הפסקות האוכל.

יכולות: גוף, בישול.

4. חיי פשע

כייס - גנבים ברמת הכניסה - אבל תהיו הבוסים של עצמכם. מהירות פיזית וזריזות יהיו כמובן מאוד חשובים. גם מידת כריזמה מסוימת תעזור, אם תכוונו להקסים את המטרות שלכם לפני שתכניסו את היד לכיס שלהם.

יכולות: גוף, כריזמה, יצירתיות.

5. רפואה

טכנאי רפואי - משרת רמת פתיחה עם משכורת נמוכה באחת המעבדות הרפואיות הגדולות - אבל דרך לבדוק את הכשרון והעניין שלכם בעולם הרפואה. ביצוע של בדיקות רנטגן, תיעוד דגימות, הכנת תוצאות בדיקה יהיו חלק מהתפקידים שלכם.

יכולות: הגיון, תיקון.

6. צבא

מגויס - מחנות אמונים. אנחנו לא בדיוק יודעים, אבל סיפרו לנו שבתי השימוש המקורצפים מאוד מיושנים. תצטרכו לשמור על כושר גופני גבוה כדי להתקדם מהאוהלים. יכולות תיקון ובישול גם כן יעזרו לכם לעבור את ימי השמירות ולקבל עוד פסים.

יכולות: גוף, בישול, תיקון.

7. פוליטיקה

עובד במערכת בחירות - המשכורת זעירה, אבל תצליחו להרטיב את הרגליים שלכם במים העכורים של הפוליטיקה על ידי כך שתעזרו למועמד מקומי להגיע למשרד. המשרה הזו דורשת שעות ארוכות, ניהול קבוצות טלפנים וקבוצות מתנדבים שיצודו קולות בשכונה.

יכולות: גוף, יצירתיות, הגיון.

8. ספורט מקצועני

קמיע של קבוצה - ספורטאי צעיר צריך להתחיל היכן שהוא - אפילו אם מדובר בהגרת זיעה בתוך תחפושת של חיה. עבודה פיזית מאוד קשה עם משכורת מחורבנת - אבל לפחות תוכלו לצפות במשחק מקרוב. גם יצפו ממכם לשמור על החליפה שלכם במצב תקין.

יכולות: גוף, תיקון.

9. מדע

נבדק - בזמן שתלמדו כדי לקבל תואר במדעים, תקבלו משכורת ממוצעת כשפני ניסיון במעבדה קינטית מקומית. כך תוכלו להכיר את הקהילה המדעית, אבל תתקשו להיות נחמדים אחרי כמה שעות במנהרת רוח.
יכולות: גוף, הגיון.

10. פעולות קיצוניות

נועז - אתם תהפכו התערבות בפאב מקומי לקריירה. בקיצור, אתם תנסו הכל, וכמה שהוא יהיה יותר משוגע יותר טוב. שחיה מתחת למשטח של אגם קפוא, זינוק בין גגות על אופניים, חציית פסי רכבת לפני שהיא עוברת או להטוטי ידיים עם משור חשמלי תוך כדי שריקת 'דיקסי'. יום העבודה שלכם יהיה קצר, אבל עמוס.
יכולות: גוף, יצירתיות, כריזמה.

אסונות

החיים של הסימז לא מושלמים. מלבד כל מצבי-הרוח המתנדנדים, שלפוחיות השתן המציקות ולחצי הקריירה, תצטרכו לטפל בכמה בעיות אמיתיות, חלקן אפילו קטלניות. רצינו להעביר לכם את הנושא הזה בעדינות, אבל אין מה לעשות, הסימז שלכם חשופים לכל הבעיות שהיקום המטורף שלנו יכול להציע. היו מוכנים, ואם תאבדו סים אחד או שניים, תמיד תוכלו לנסות לקצץ. לא, פשוט יצרו כמה חדשים.

שטפונות



אם הצנרת בבית תהיה זולה, או שלא תשמרו עליה, תוכלו לקבל דריכת רגל בעולם הצער. השירותים, הכיור ומדיח הכלים יוכלו להישבר ולגרום להצפה, וההצפה הזו יכולה להפוך לנקמה בנוח אם לא תשלחו את הסימז שלכם לנקות את הבלגן ותנסו לתקן או להחליף את המכשירים האלה. שימו לב היטב.

שריפות



אה, האם אח אינה דרך נאה להאיר חדר מגורים? ובכן, היא גם דרך טובה לשרוף חדר מגורים, כמו שיכול להיות שתאלצו לראות. כמה מהסימז היותר גמלוניים שלכם לא ידעו לטפל מספיק טוב אפילו בקופסת גפרורים, ואם תבקשו מהם להדליק אש אתם תסתכנו.
שריפות יכולות להיות מאוד רציניות (ראו 'מצבי כשל'), אז במקרה כזה הורו לסימז שלכם לחסל אותן מהר ככל האפשר. תוכלו לזרז את הסימז הבוגרים, אבל ילדים לא יוכלו להשתמש במטפים.
אם תקנו אזעקת אש, הכבאים יבואו בריצה כשתפרוץ שריפה, אז מדובר בהשקעה טובה. מאידך, צפייה בסים שמפעיל בפראות מטפה יכולה להיות די מהנה, אם אתם מתעניינים בהצגות דיכאון.

פריצות



יכול להיות שתחשבו שלסימז שלכם יש את הבית הכי מהודר בשכונה, ודווקא אז איזה פורץ מזיק שיעבור בסביבה יחליט לנקות אותו. כן, אפילו בשכונות הכי טובות יש יצורים מתגנבים שאורבים במעטה החשיכה (ואתם תוכו בתדהמה כשתגלו כמה הם יכולים לדחוף לתוך השק הקטן שלהם). אם תבחינו בפורץ שמנסה לחדור אל הבית, בקשו מסים לקרוא לשוטרים, נקודה.
אם הסימז שלכם ישנו, יכול להיות שכבר יהיה יותר מדי מאוחר להעיר אותם, אבל שווה לנסות. אם תקנו אזעקה נגד פריצות, כחולי המדים יגיעו בריצה ויתפסו את הסחבן הזה.

מצבי כשל

אי אפשר לנהל באופן מושלם משק בית, ולא משנה איזה. לסימז יש אותן נטיות כמו לנו. תמיד יהיה מישהו שייקלע לצרה, ייצור בלגן, לא יאכל נכון, ישחק במשחקי מחשב במקום ללמוד - אז מה יכולים לעשות משגיחים שכמותכם? ובכן, רוב ההתקדמות במשחק תלויה בשמירת הסימז שלכם באיזון, בניהול יעיל של הצרכים ומצבי-הרוח שלהם. תצטרכו לשים לב (או לשלוח אותם למיטה אם הם ממש יטרידו אתכם). אבל, אם לא תשימו לב התוצאות יהיו לא נעימות, אפילו חמורות.

בלי אנרגיה



הסימז יוכלו להיות מאוד מאוד עייפים אם לא תעניקו להם את המנוחה הנדרשת. הם יתחילו להאט, להתנדנד ולרעוד. בסופו של דבר, הם פשוט ייפלו איפה שהם נמצאים כדי להשיג מעט מנוחה. רחמו עליהם - שלחו אותם למיטה.

שלפוחית השתן



זה דווקא מאוד בסיסי: כולם יידעו מתי הם יצטרכו ללכת לרוקן אותה, אבל חלק מהסימז יחכו עד לרגע האחרון - ואז יכול להיות שזה יהיה מאוחר מדי. התוצאות של האיחור יהיו על הרצפה ותצטרכו לנקות אותן. מנעו מהסימז (וגם מעצמכם) את הבושה; שילחו אותם לשירותים בשמחה לפני שתצטרכו לשלוח את הבגדים שלהם לניקוי.

מוות

כן, הכשל הגדול מכולם: הסימז שלכם יכולים למות. הם יוכלו למות בגלל תאונה או בגלל הזנחה, אבל אם הם ימותו, זה יהיה על המצפון שלכם (ואל תתקשרו אלינו לצורך סידורי הלוויה). הסימז יכולים למות בגלל שריפה, בגלל התחשמלות ומרעב. את השריפות כיסינו בחלק 'אסונות' לעיל; התחשמלות יכולה להתרחש כשסימז ינסו לתקן מכשירים חשמליים כלשהם. וודאו שלסימז יש יכולות טכניות גבוהות או קחו סיכון.





רעב היא דרך כל כך נתעבת למות שאנחנו לא יכולים לדמיין שנפשות רגישות שכמותכם ייתנו לאחד הסימז שלהם ללכת בדרך הנוראית הזו. טוב, תאונות מתרחשות וכולי, אבל האם לא תוכלו להכריח את הסימז שלכם לקבל על עצמם משרות, וגם בשכר מינימום, כדי שיהיו מספיק חטיפים במקרר?

להלן התוצאות של מות סים. הסימז האחרים במשק הבית יתאבלו עצמאית מול כד האפר (או המצבה אליה יהפוך כד האפר אם תוציאו אותו החוצה) ששומר בחובו את השאריות עלי אדמות של הסים המת. לאחר 24 שעות אתם תוכלו לנווט את האבל בעצמכם. אם תרצו, תוכלו להזיז את הכד למקום של כבוד, או חוסר כבוד. אם תנמנמו ולא תשימו לב, ותתנו לכל הסימז במשק הבית שלכם למות (או בוי, אנחנו מקווים שאין לכם חיות מחמד בעולם האמיתי שלכם), הבית יוצע למכירה בשכונה.

דברים שניתן למסור

להלן כמה פריטים מחיי היום היום של הסימז שלכם שיעזרו לכם לעגל את הפינות של התמונה הכללית, ושיאפשרו לכם לדעת עד כמה עשירים החיים של בני הכלאיים האלקטרוניים כפויי הטובה האלה - אה, אנחנו מתכוונים לומר היצורים העדינים תולדת היצירתיות שלכם.

העיתון



הסימז שלכם יקבלו יום יום עיתון לטובת חיזוק הרוח שלהם. איש המשלוחים של העיתונים יעשה בדייקנות את סיבובי החלוקה שלו על בסיס יומי. על ידי שימוש באפשרויות בתפריט הפשטידה הסימז יוכלו לקרוא את הסמרטוט הזה או שהם יוכלו לחפש עבודה (אלא אם הם יהיו בדיכאון, כמובן -הרי הסימז מאוד רגישים).

אם תבחרו את האפשרות Look for Job , תופיע תיבת דו-שיח שתתאר את תואר המשרה, שעות העבודה ואת דירוג השכר. אם תחשבו שהסים שלכם מוכן להכניס את רגלו לשוק העבודה, לחצו על Yes והתוצאה תהיה תיבת דו-שיח שתתאר לכם את תנאי המשרה ואת השעה בה הסים שלכם ייאסף על ידי הסעת הבוקר. לחצו על No ותוכלו לחכות להזדמנות עבודה בעיתון הבוקר של מחר.

אם הסים לא יהיה דייקן בשעת איסוף העיתון, הוא פשוט ייהפך לזבל שתצטרכו לנקות, ויכול להיות שהסים יאבד הזדמנות לקבל משרה של פעם בחיים. הסימז יקראו את העיתון באופן עצמאי, ולפעמים אפילו ייהנו ממנו אם תכוונו אותם לכך, אם מצבי הרוח שלהם יהיו באותו ראש עם סוג הפעולה הזה. אתם לא תקבלו עוד עיתונים אם חמישה מהם יהיו ליד פתח הבית - ויכול להיות שוועדת הנוי של השכונה תגיע גם כן לאמר את דברה.

דואר



הסימז יקבלו דואר כמו כל טיפש אחר, והם יסבלו ממנו בדיוק כמוכם - הדואר שלהם יכיל את חשבונות משק הבית והם יצטרכו לשלם אותם. שילחו את הסימז שלכם החוצה כדי לאסוף את הדואר וגרמו להם לקרוא אותו, או שאנשי ההוצאה לפעול יוכלו להגיע כדי לקחת את הרהיטים (ואנחנו לא צוחקים). אתם תקבלו אזהרה כשהחשבונות ייערמו. אחרי שתביאו את הדואר פנימה, תוכלו לשלם את החשבונות דרך תפריט הפשטידה, והסכומים ירדו מהנכסים של משק הבית של הסימז שלכם.

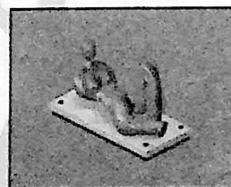
מכיוון שהחשבונות יתבססו על ערכי הפריטים במשק הבית, למשקי בית קטנים עם רכוש מועט יהיו חשבונות יותר קטנים. גרמו לכך שהסימז יקבלו משרות משתלמות ותוכלו למלא את הקירות בבית עם טלוויזיות פלזמה ולהיות מושא הקנאה של כל תושבי השכונה.

ניצחון במשחק

אל תהיו מגוחכים. זהו משחק של Maxis ! מה יש פה לנצח? אתם והסימז שלכם תוכלו לשחק לעד, כי הרי תוכלו לסבך אותם בכל מיני תסבוכות. לפני שתשימו לב, השעה תהיה 3 לפנות בוקר בשעון האמיתי, ואפילו לא תספיקו לצחצח שיניים...

מצב קנייה: ריהוט העולם שלכם

הסימז שלכם, כמעט כמו כולם, לא יתנגדו לפריט אחד או שניים מיוחדים בסביבה שלהם – ולא משנה אם מדובר במותרות יפים או מכוערים. למעשה, הסימז שלכם יאהבו באופן מוחלט את החפצים במשק הבית שלהם, והם ידאגו שתדעו את זה (ולרוע המזל, הם גם ידאגו שתדעו אם תוספת חדשה לרכוש לא תתאים להם). לרשותכם עומד מצב משחק שלם באמצעות תוכלו לראות, לרכוש ולהציב כל מיני קישוטים וגימיקים עבור הסימז שלכם, וזה כולל גם את הדברים היותר חיוניים.



כמה מהנושאים שקשורים לציוד הסימז די ברורים. כמוכם, הסימז צריכים לאכול, לישון – וצריך לומר – ולהוציא כסף. לא תרצו שהם יעשו את כל הדברים האלה בנעליים ישנות, הלא כן? לכן, אם יהיה לכם חוש בריא למה שקורה במטבח, בחדר השינה, באמבטיה, זה די יתאים למשחק הזה. ולפעמים הם יגרמו לכם להוציא כספים כשתרצו לקמץ: יכול להיות שתראו אותם שוטפים כלים בכיור במקלחת אם לא תקנו להם מדיח כלים.

העניינים יסתבכו בכל מה שקשור לריהוט שיקדם את החיים של הסימז שלכם. ואנחנו יודעים שיהיו זמנים בו תצטרכו לקנות מכונת פינבול לחדר המגורים אפילו אם למשפחת הסימז שלכם לא יהיה כסאות. רק נדמה לכם שאנחנו נביט לכוון השני...

עיקרי מצב הקנייה

מצב הקנייה הוא המצב בו הסימז שלכם יגרמו למכונות המזומנים לצלצל, ובו תצאו חסרי דאגות למסע קנייה מהנה (והכל חדש!). כנסו למצב הקנייה באמצעות לחיצה על כפתור מצב הקנייה (Buy) בלוח הבקרה. המשחק יושהה במצב הקנייה, אבל תוכלו להשתמש בזום ולעבור לכלים אחרים. למעשה, תצרכו להשתמש באופן חופשי בכלים האלה כשתהיו במצב הקנייה, בגלל שההצבה של הפריטים החדשים תהיה חשובה לקידום היעילות של הסימז בשימוש בהם ובתנועה בבית.



כשתהיו במצב הקנייה, תופיע סדרה של צלמיות שייצגו את שמונה קטגוריות הפריטים, ומימין להן, פריטים מסוימים שקשורים לקטגוריה הנבחרת. כל החפצים יהיו ממוינים בשתי דרכים: חדר (Room) ופעולה (Function). כברירת מחדל המיון יהיה על פי פעולה; אם תלחצו שוב על כפתור הקנייה, הפריטים ימוינו על פי החדרים בהם צריך להציב אותם.



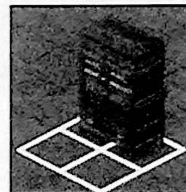
אם תעבירו את סמן העכבר שלכם על הקטגוריות, תופיע תיבת עזר לזיהוי. עבור אותן קטגוריות שיכילו יותר פריטים מה שניתן להציג בדף אחד, לחיצה על החץ מימין לתיבות הפריטים תעביר אתכם לסדרה אחרת של פריטים באותה קטגוריה. החץ יעבור לאחר מכן שמאלה כדי להחזיר אתכם לפריטים הראשונים.



אם תציבו את הסמן שלכם מעל פריט מסוים, תופיע תיבת עזר שתראה את המחיר שלו. לחיצה על פריט תפתח לוח מידע שיראה לכם את כל הפריטים לגביו. אזהרת קונים: נוכלי שוק כתבו חלק מתיבות המידע האלה – הם ינסו לגרום לכם לקנות הכל, ואנחנו מתכוונים לזה!

רכישה

מלבד פתיחת לוח המידע, לחיצה על פריט תסמנו ותציבו בקצה הסמן שלכם כך שתוכלו להניח אותו במבצר הסימז שלכם. שכשתעבירו את הסמן לעולם הסימז, הפריט יעקוב אחריו בכל הדרו. תיבת פריט שתסומן בצהוב תאפשר לכם לדעת שבחרתם את אותו פריט, תיבה שתראו כשתלחצו על חפצים אחרים שכבר מונחים. אם תזיזו את הפריט לאזור בו לא תוכלו להציבו, יהיה לו צבע ורדרד; אם בכל זאת תנסו, תופיע תיבת עזר שתגער בכם.

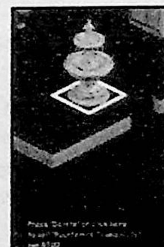


תוכלו להציב פריטים רבים במקומות שלא יראו לכם הגיוניים. עם זאת, אחד הדברים היפים במצב הקנייה הוא שתמיד תוכלו לחזור ולסדר את הרהיטים מחדש. לא תרצו שטלוויזיית הפלזמה שלכם תכוסה בזיעה כשתקנו מכשירי כושר חדשים. אם תרצו להציב חלק מהפריטים בלי שתצטרכו לחזור ללוח, לחצו והחזיקו את המקש Shift אחרי שתבחרו את התכשיט הזול שלכם – תוכלו להציב 20 שעוני סבא בשורה, אם יהיה לכם מספיק זמן מיותר.

תוכלו ללחוץ שוב על פריטים מונחים שלא כל כך יתאימו לסגנון שלכם כדי שמשבצת הבחירה תופיע שוב; הציבו אותם מחדש על ידי שחרור כפתור העכבר, וגררו אותם למיקום הרצוי. לחצו שוב כדי להציב אותם בנקודה החדשה.

אחרי שתבחרו פריט ותיבאו אותו לבית הסימז, תוכלו להניח אותו באמצעות לחיצה על כפתור העכבר. אם תבחרו פריט בטעות, או שרק תביאו אותו לעולם המשחק כדי לראות איך הוא נראה, תוכלו לשחרר אותו מהסמן שלכם על ידי כך שתציבו את הסמן במקום כלשהו על לוח הבקרה ותלחצו על כפתור העכבר. אם בטעות תניחו אותו, או שתחזרו בכם, תוכלו ללחוץ עליו שוב כדי לסמנו, וכמו שהלוח יראה לכם, וללחוץ על המקש Delete בלוח הבקרה כדי למכור אותו חזרה. סך הכל של הכסף שלכם ישקף את הקניות ואת המכירות חזרה.

עם זאת, ככל שהסימז שלכם ישבו יותר על הספה הזאת, כך היא תהיה שווה פחות בזמן המכירה. ירידת הערך תתרחש רק במצב חי במהלך המשחק, כך שאם תמכרו פריטים יחסית מוקדם, תקבלו מחיר מלא. רק אל תשכחו להפוך את הציפויים של הספה אם הסימז שלכם ישאירו עליה סימני שומן. לחלק מהפריטים יהיה מוטיב של השקעה והם יוכלו להתייקר עם הזמן.



הצבה במקום

בואו נגיד שבאמת תרצו להניח את השעון העתיק, או כל דבר אחר – היכן להניח אותו? כמו שאמרנו כבר קודם, פשוט תצטרכו להזיז את סמן העכבר שלכם, ללחוץ, והוא יונח, אבל יש יותר בפעולה הזו ממה שנראה לעין. לא תרצו להניח חפצים שיחסמו את המעברים או ימנעו מהסימז שלכם לנוע בחופשיות בתוך הבית שלהם. מלבד האפשרויות שוברות התקציב, תצטרכו לקחת בחשבון אלו אבזרי נוחות יתאימו לסימז שלכם. סימז מלאי תלונות ייהנו יותר מפעילויות ליחידים, כמו צפייה בטלוויזיה, מסימז שנהנים לצאת מהבית שיעדיפו לדבר אחד עם השני מאשר לדבר אל הקירות. אחרי שתטפלו בריהוט הבסיסי, תצטרכו לקחת בחשבון את הפסיכולוגיה של המשפחה – לא חשבתם שזה יהיה קל, הלא כן? בדקו את החלק 'נשמתו של הסים' לרעיונות נוספים לגבי הנושאים האלה.

נענעו את השותף שלכם

לפעמים, כשתציבו את הפריט לראשונה, אתם תניחו אותו כך שהוא יהיה חסר תועלת. מקררים שיונחו עם הדלתות שלהם לכוון הקיר, לדוגמה, לא יעזרו במיוחד לשלוות הנפש של הסימז שלכם, או לבטן. לכן, אתם תהיו אסירי תודה לפונקצית הסיבוב השנונה בעליל שכללנו בתוכנת המיקום של הפריטים. לא, אל תודו לנו, פשוט לחצו על הפריט שהנחתם לא כמו שצריך, והחזיקו את הכפתור. כעת ידית הנשיאה תהפוך לחץ הסיבוב.



כמו במקרה של רבות מתכונות המיקום, תוכלו לבצע את הפעולות האלה בקלות הרבה ביותר ברמת הזום הכי גבוהה וכשהחדר פונה לכוון הכי טוב לצורך הנחת הפריט. לחצו והחזיקו את כפתור העכבר וכפתור הסיבוב יופיע, גררו/הניעו את העכבר שלכם בכוון בו תרצו שהפריט יסתובב. החפצים יסתובבו ב–90 מעלות כשתזיזו את העכבר שלכם. אם תנסו סיבוב באזור שלא יוכל לקבל את החפץ, הוא יקבל את הצבע הורדרד של "אי אפשר להציב". אחרי שתמצאו את הנקודה המושלמת, שחררו את כפתור העכבר כדי להניח את החפץ.

לחצו על הכפתור מצב חי (Live) כדי לראות מה הסימז שלכם חושבים על הרהיטים החדשים שלהם. כמו שקורה עם מתנות חתונה, יכול להיות שתראו מהם אותות הערצה; לגבי חפצים אחרים, יכול להיות שהסימז ירצו להניח אותם במרתף, אם רק היה להם אחד כזה.

כמה הערות לגבי הקנייה

אם זה עתם התחלתם משחק חדש בבית לא מרוהט, תצטרכו קודם כל לכסות את כל הדברים הבסיסיים. חשבו על אוכל, שינה, שטיפה והברקה, ואתם תהיו המלאכים השומרים המצוינים שמגיע לסימז שלכם לקבל. אם כן, אתם תרצו לקנות מקרר, מיטה, אסלה ומקלחת, לפחות. כמובן, הסימז שלכם לא ירגישו בנוח אם הם יצטרכו לעמוד במטבח כדי לאכול, וכמה יסבלו ממורת רוח אם הם יצטרכו לזרוק את האשפה שלהם על הרצפה האפילה. פרטים, פרטים. אחרי שתניחו את כל הדברים הבסיסיים האלה, זרקו פנימה לפחות שולחן ומערכת כסאות אחת, כמה מנורות, כמה רהיטים של חדרי מגורים למנוחה, פחי אשפה, דלפקים ואפילו כיור למטבח. כמובן גם מדיחי כלים יהיו תוספת נחמדה.

וכך זה ממשיך – הסימז לא יוכלו ליהנות מהרהיטים, הלא כן? (טוב, אולי הם ימצאו הנאה בשולחן ביליארד אחד או שניים). בחרו את הדברים שישעשעו אותם, כמו טלוויזיות, מערכות סטריאו וצעצועים. ומחשב ישמש אותם כאמצעי בידור וגם ככלי לקידום הקריירה. ואז כמובן כמה יצירות אומנות יוכלו לשפר את האסתטיקה במקצת. ומה לגבי מיקרוגל? וזה יכול להמשיך ככה עוד ועוד.

הערת אזהרה

המטרים הרבועים הרבים שנמצאים במרכז הקניות של הסימז הם החלום של כל הקונים בכרטיסי אשראי. ובכן, למעשה לא תוכלו לקבל אשראי ב–The Sims – אבל יש הרבה דרכים להיקלע לבעיות כספים, ואין לנו ברירה אלא להתייחס לנושאי הכסף האלה. מאוד כיף לעשות רושם בקניות, ובאותה מידה זה כיף להניח חפצים, איך נאמר זאת, שאינם רגילים, בכמה נקודות בבתים של הסימז.

לדוגמה, יש בהחלט משהו מושך בהצבת אמבט חם באמצע חדר המגורים, אבל להחלטות מעין אלה יש תוצאות. הוא יהיה יקר, יכול להיות שהוא ימנע ממכם לקנות משהו שיניע את המשחק שלכם קדימה, ובמקרה כזה, תצטרכו להזיז אותו יותר מדי פעמים אם הסימז שלכם יערכו מסיבות.

אנחנו רק מבקשים ממכם שתקחו בחשבון את התוצאות של הרכישות שלכם. שורה של אקווריומים הם בהחלט משהו שמושך את העין, אבל



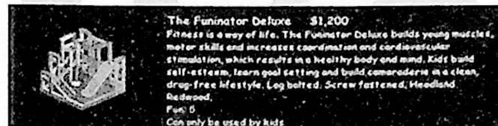
זה גם אומר שתצטרכו לבזבז את האנרגיה של הסימז שלכם על האכלת הדגים, וגם לגרום להם לחוות צער כשהדגים ימותו – אלא אם יצרתם סימז מאוד עצבניים. מאידך, יכול להיות שתרצו להקים משק בית רק עבור הפיתוי הארכיטקטוני שלו בלבד – למי אכפת מהמשחק הארור?

למכירה, בכל מחיר

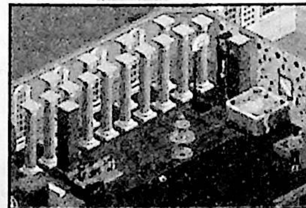
כמו שהוזכר לעיל, יש שני מערכים של כותרות לקטגוריות. פריטים שממוינים על פי פעולה ופריטים שממוינים על פי חדר. אותם הפריטים יופיעו בכל אחת מהרשימות, אבל הם יופיעו תחת קטגוריות שונות בכל מערך. לדוגמה, כל סוגי הספות והכסאות יהיו תחת 'ישיבה' (Seating) כשתשתמשו במיון על פי פעולה, אבל הם יופיעו בקטגוריות שונות כמו חדר מגורים (Living Room), חדר אוכל (Dining Room) וחדר שינה (Bedroom) תחת מיון על פי חדרים.







יכול להיות מגוון גדול של מחירים ואיכות; לחצו על החפצים כדי לבדוק את מחירי השוק שלהם. שימו לב שלכל אחד מהתיאורים יש דירוג יעילות (Efficiency) בין 1–10 שעל פיו תוכלו לדעת עד כמה יהיה החפץ הזה יעיל במילוי צרכי המוטיבציה של הסימז.



הרגישו חופשיים כדי לגרום לסלון שלכם להיראות כמו זה של סוני ושר מ–1968, אבל אל תופתעו אם הסימז שלכם יעדיפו לשבת בחוץ. וכמובן, אפילו טפטים תמהוניים לא יהיו זולים – הסימז האומללים שלכם יצטרכו לשלם עבור כל זה.

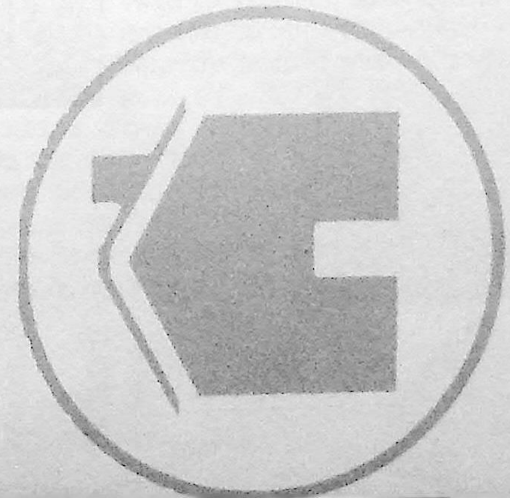
מצב הבנייה: בניית בית החלומות שלכם (או סקירת חלום הבלהות שלכם)

לא משנה מה הם כשרונות הבנייה והחיבה הארכיטקטונית שלכם, עולם הסימז מארח את כל צורכי הבנייה הדרושים (האם הסימז שלכם יגיבו בקורת רוח לבחירת הטפטים שלכם? זו כבר שאלה אחרת). מצב הבנייה יספק לכם הזדמנות לבנות בית מהיסוד, ולשפר את הזוועות הקיימות שלכם, ארר, הישגים. המסע שלכם מהבקתה לטירה יתחיל בקלות בלחיצה על כפתור – כפתור הבנייה (Build).

אלא אם תהרסו בית או תקנו אחד ריק, אתם תשמשו ככל הנראה במצב הבנייה כדי לשנות בית קיים; עם זאת, כל המידע שיש כאן מתאים לשני העניינים. כניסה למצב הבנייה תחשוף לוח שמכיל שני טורים של כלים ארכיטקטוניים, שישה בכל שורה. לחיצה על כלי מסוים תפתח תת-לוח של אלמנטים מבניים (קירות, רצפות וכדומה) או חפצים שניתן להניח (אחים, חדרי מדרגות וכדומה) שמתייחסים לבחירת הכלי הראשית. כל בחירה תשנה את הסמן שלכם למשהו שירמוז על הפעולה של אותו כלי.



לחיצה על כפתור מצב הבנייה תשהה את המשחק. תוכלו להשתמש בכל כלי המבטים (View), והם יעזרו לכם לקבל פרספקטיבה על כל הזוויות שיהיו כתוצאה מהבנייה שלכם – השתמשו בהם באופן חופשי. לחיצה על כלי מסוים תפתח גם לוחות מידע שיתיחסו לשימוש או היישום של אותו כלי. הצבת הסמן על כלי תפתח תיבת מלל בה תוצג עלות השימוש בכלי לכל יחידה. לדוגמה, יחידה אחת של חומר-ריצוף תעלה לכם את המחיר המוצג עבור יחידת משבצת אחת, והכסף יורד אוטומטית מחשבון משק הבית בו תעשו שימוש.



הכלים של עבודת הבנייה

אפילו אם לא תוכלו לתקוע מסמר בלי להרוס ציפורניים, אתם תהיו נגרים מומחים ב-The Sims. הנה כל הכלים להם תזדקקו כדי לבנות את השנגרי-לה עבור הסימז שלכם.

כלי פני השטח



תוכלו לשנות את השיפוע של הרכוש שלכם בעזרת כלי פני השטח, לא משנה אם תרצו לחפור עפר מחלקה אחת בחצר שלכם או להרים את כל האדמה שלכם בלחיצה וגרירה. יש הגבלה לכמה נמוך או כמה גבוה תוכלו להוריד/להרים את הקרקע (מלל על המסך יעדכן אתכם); אנחנו לא נוכל להרשות לכם להקים מכרות ברכוש שלכם, או לבנות מגדלי בבל.

הנמכת פני שטח



לחצו עם סמן הנמכת פני הקרקע על הצטלבות של משבצות, וראו ראו, האדמה שוקעת! כשתגיעו למגבלה הנמוכה, הפס יקפוץ להצטלבות המשבצות הזמינה הבאה. לא תוכלו להנמיך משבצות שיש עליהן אלמנטים אחרים (כמו עצים).

יישור פני שטח



אם פני שטח שטוחים מענגים אתכם, לחצו עם כלי יישור פני השטח על אזורים שהם יותר מיד יהירים או יותר מדי צנועים. כשתשחררו את כפתור העכבר, הם ייושרו. לא תחויבו עבור חלקים מפני השטח שכבר יהיו ישרים ויבחרו בטעות על ידי הגרירה שלכם.

הגבהת פני שטח



כמו בהנמכה, כך בהגבהה: לחצו על הצטלבויות של משבצות עם הפס הארוך של סמן ההגבהה כדי להגביה ארבע משבצות סמוכות ממרכז ההצטלבות שלהם. לא תוכלו להגביה משבצות עליהן יש אלמנטים אחרים (כמו עצים).



כלי מים

עכשיו אנחנו מדברים! אם חשבון הבנק שלכם יתנפח, תוכלו להשתכשך בכמה בריכות מגניבות שכוללות קרשי קפיצה וסולמות. אתם אפילו תוכלו להציב אותן בפנים, אם המראה המתוחכם והמתנוון יתאים לכם. תצטרכו ליצור בריכה מספיק גדולה כדי שהסימז שלכם יוכלו לשחות או שהם ירגישו מתוסכלים. וודאו להוסיף גם כמה קרשים וכמה סולמות כדי שהכל ילך בקלות.

כלי הבריכה

לחצו על כלי הבריכה וגררו כדי להניח כמה משבצות נוזליות (למעשה, לחיצות ראשוניות בשטחים פתוחים יניחו אזור בריכה בגודל של תשע משבצות, כשאחת המשבצות תהיה תפוסה על ידי מים; תוכלו למלא את משבצות הצד של אזור הבריכה במשבצות מים אחרי שתגדירו את האזור הראשוני).

קרש צלילה

תצטרכו להציב לוחות צלילה בסמוך למשבצות עם מים (כאילו היינו צריכים לאמר זאת לברנשים חכמים שכמותכם). תוכל להציב מספר לוחות צלילה בבריכה אחת, אם תרצו שהשכנים שלכם ידברו על הפזרנות שלכם.

כלי הסולם

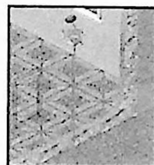
כמו במקרה של לוחות הצלילה, הציבו את הסולמות בסמוך למשבצות עם מים. תוכלו להציב הרבה סולמות בבריכות אם תרצו לתת לסימז שלכם הרבה אפשרויות לא חיוניות לצאת מהבריכה. היי, זה הכסף שלכם.

כלי קיר וגדר



הנה הכלים שעזרו לבנות ממגורות גבוהות בימים עברו. כמה מהכלים האלה מיועדים יותר לעבודות קישוט מבנייה. תוכלו להניח ביחד כמה פריטים של כל אחד מהאובייקטים הארכיטקטוניים (כמו מדרגות, אחים, צמחים וכדומה) באמצעות לחיצה והחזקה של מקש ה–Shift כשתלחצו בעולם המשחק כדי להציב אותם.

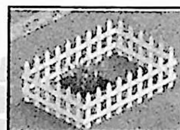
כלי הקיר



כדי להציב חלקים של קיר, פשוט לחצו וגררו מקו רשת אחד למשנהו; שחררו את כפתור העכבר ותראו יתדות נאות של קיר לא גמור, מוכן לצפוי בטפטים. לא תוכלו להניח קירות מחוץ לתחום הנכסים שלכם. תוכלו לבנות מלבן סגור באמצעות קירות על ידי לחיצה על Shift תוך כדי הגרירה. תוכלו לבנות קירות (וגגות וקומות שניות) באלכסון.

אם תציבו חלקים של הקיר לא כמו שצריך, תוכלו למחוק אותם באמצעות לחיצה על Ctrl ולחיצה על חלק הקיר המרדני.

כלי גדר המשמר הלבנה



לחצו וגררו כדי להוסיף נגיעה קלאסית לעלילה שלכם. הסימז חייבים לנוע לאורך גדרות כדי שתמנעו מהם לרמוס חלק מחלקות השיחים. שוב, מדובר בלחיצה וגרירה מהצטלבות של קווי רשת. תוכלו להשתמש במקש ה–Shift כדי להקים מיידית אזורים של גדרות יציבות. זכרו להשאיר מקום בכל ההתנסויות שלכם עם הגדרות, אלא אם ממש תרצו שהסימז שלכם לא יצאו מהבית: הם יזדקקו למעברים האלה כדי לעבור דרך הגדר.

מעקה

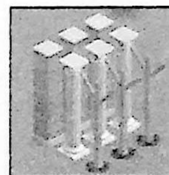
מעקה תמיד מעניק מראה מעודן יותר למדרגות או מרפסת. תוכלו להציב מעקה מסביב לבריכה שלכם, אבל רק אם ממש לא אכפת לכם כיצד הבית שלכם נראה. מקש ה–Shift יאפשר לכם להציב מעקות ב–"תיבות".

גדר להגנת הפרטיות



הכלי הזה יאפשר לכם להעניק לגדרות את האלמנט הקישוטי הרצוי, במיוחד אם לסימז שלכם יש כל מיני נקבים שאפשר להראות רק במקלחת. תוכלו להשתמש במקש ה–Shift כדי להכין במהירות סגירות שטח קטנות שימנעו מהשכנים החטטנים להציץ.

כלי העמוד



העמודים הנאים האלה מספקים תמיכה לקומות שניות וקירות, למרות שתוכלו לבנות קומה שנייה בבית שלכם על החלק העליון של חדרים שיש להם ארבעה קירות תומכים, גם ללא תמיכת עמודים. עם זאת, יש להם סגנון משל עצמם – אתם לא זקוקים לקירות בסמוך לעמודים; תוכלו להציב העתק מדויק של הפנתיאון בסמוך לאמבטיה שלכם.

כלי הטפט



יש הרבה סגנונות של טפטים, צבעים וכיסויים בהם תוכלו ליפות את הקירות שלכם: למה לא לעצב קיר בסגנון ליבראצ'י בסמוך לקיר שמוקדש לג'ון ויין? לחצו וגררו עבור טיפול ביחידות קיר בודדות, או השתמשו ב-Shift כדי לכסות חדר שלם במשיכת קולמוס אחת. כל הכיסויים מכסים את הקירות הפנימיים והחיצוניים. אם תשמשו בטפט מסוים עבור הקירות הפנימיים הוא יישאר כזה גם אם תשמשו בסוג אחר עבור הקירות החיצוניים.

כלי המדרגות



מדרגות, כמובן, רומזות על קומה שנייה. ראו את החלק 'עולים למעלה' למידע. תוכלו להציב מדרגות בחדרים ממש כמו כל כלי בר-הצבה אחר. לאחר שתבנו את הקומה השנייה, פשוט לחצו עם כלי המדרגות היכן שתרצו להציב אותן, והן יופיעו מהרצפה. תוכלו להניח יותר מגרם מדרגות אחד בחדר אם יש לכם נטיות יהירות.

כלי האח



ההגדרה במילון של מקום נוח וחמים, והוא יהיה שלכם תמורת 600 סימולונים ומעלה – הסימז שלכם תמיד יוכלו במקום זאת לעשות ג'וגינג כדי להתחמם. אחים מגיעים בארבעה גוונים, ותצטרכו להציב אותם בסמוך לקיר. כמובן, תוכלו להציב אחד בסמוך לאותה מיטה על המרפסת, אבל זכרו שלחלק מהסימז הגמלוניים יש נטייה לגרום לשריפות על ידי שימוש בחומרים דליקים.

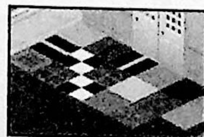
כלי הצמח



לרשותכם עומדים עצים, שיחים ופרחים בהם תוכלו להשתמש כדי להדר את מרחב המחייה של הסימז שלכם. והם יישארו ירוקים כל עוד סים או מישהו אחר יטפלו מפעם לפעם. הצבת שורה של עצים או גדר-שיחים פשוטה כמו ביצוע של מספר לחיצות עכבר על כמה מההצטלבויות של המשבצות. תוכלו למחוק צמחים כמו כל פריט אחר שתציבו. אבל, תדאגו שהסביבה תהיה ירוקה.

כלי הרצפה





כל כך הרבה סוגים של רצפות: ערבבו והתאימו, או ערבבו בחוסר טעם. כן, תוכלו להניח אספלט בחדר המגורים שלכם, ותהפכו לשיחת השכונה! השתמשו ב-Shift במקביל ללחיצה כדי למלא חדר בבחירת הרצפה שלכם; השתמשו ב-Shift + Ctrl כדי לבטל את המעשה. השתמשו ב-Ctrl ולחיצה כדי למחוק משבצות בודדות.

כלי הדלת



מה יהיה בית ללא אחת כזו – כלא! תוכלו לבחור כמה סגנונות של דלתות להנאתכם, ולמה לעצור בדלתות כפולות כשחמש או שש יהוו הצהרה?

כלי החלון



בחירה יפה. בדקו את החלון מסוג El Sol כדי להרשים את השכנים.

כלי הגג



לחיצה על כלי הגג תפתח תת-לוח עם כמה סוגים של גבהים כמו גם אפשרות לבחירת הסגנון. ברירת המחדל היא גג בגובה בינוני וזה יהיה סגנון הבחירה הראשוני אם לא תעשו צעד לשנותו. ומכיוון שלא תחויבו כשתשנו את סגנון וגובה הגג, תוכלו לעשות זאת מתי שתרצו בלי לבזבז את הכסף של הבית.

כלי היד

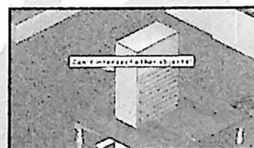


אם תציבו את האח יותר מדי קרוב למקום בו אתם תולים את השום שלכם, תמיד תוכלו להזיז אותו. לחצו על כלי היד (Hand) כדי להציב מחדש ולסובב פריטים שקניתם או בניתם. הזיזו פריט באמצעות לחיצה עליו (אתם תראו סימון משבצת צהוב), הזזתו למקום הנכון ולחיצה נוספת. אם תציבו אותו במקום מתאים, הוא יתנחל בו בשמחה.

הסיבוב פועל בדיוק כמו במצב הקנייה (Buy). פשוט לחצו וגררו, כשכפתור העכבר עדיין לחוץ, חפץ נבחר כדי לסובב אותו בכוון הגרירה; עקבו אחרי סמן הסיבוב. סיבובים מוצלחים יאפשרו לכם לראות את הפריט בצבעו הרגיל; אם תנסו לסובב פריט והדבר לא יהיה אפשרי, אתם תראו אותו בצבע ורוד שיצעק "לא"! תראו גם תיבת עזר שתסביר לכם למה תוכלו לבצע את הפעולה.

חלק מהחפצים, כמו אחים, תוכלו להציב רק בסמוך לקירות. תוכלו גם למחוק פריטים באמצעות לחיצה עם כלי היד ולחיצה נוספת על הכפתור Delete, והם יעברו ללוח הבקרה.

ביטול בנייה



רוב כלי הבנייה פועלים על ידי שימוש בלחיצה וגרירה. לחצו, ובזמן שתמשיכו להחזיק את כפתור העכבר לחוץ, גררו כדי להציב "שורות" של אלמנט הבנייה הנבחר. עלויות הבנייה ינוכו עם כל הצבה של משבצת. תוכלו לבטל ולבצע מחדש את בחירות הבנייה האחרונות שלכם באמצעות לחיצה על הכפתורים Undo ו-Redo בהתאמה. הם נמצאים משמאל לשורות הכלים. תוכלו למחוק רבים מבין האלמנטים (קירות, דלתות, חלונות) באמצעות בחירת סוג האלמנט בתת-הלוח, לחיצה והחזקה של Ctrl והזזת הסמן שלכם מעל האלמנט (הסמן שלכם ישנה צורתו לסמן ה-"לא" האוניברסלי).



כשהאלמנט יסומן בצבע הורדרד, לחצו והוא ייעלם. תוכלו ללחוץ על הכפתור Undo אם תשנו את דעתכם. ביטול חפצים ניתנים להצבה נעשה בדיוק כמו במצב הקנייה. לחצו על פריט והכו בכפתור ה-Delete, או גררו את הפריט אל לוח הבקרה (שימוש בביטול באותו תהליך בנייה יחזיר לכם את כל הכסף חזרה, אבל אם תבנו משהו ואחר כך תמחקו אותו, תקבלו חזרה רק חלק מהכסף). לא תוכלו למחוק קירות שתלוי עליהם משהו, או אם אסלה מחוברת אליהם.

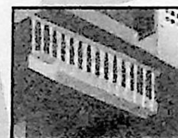
שילוב מקש ה–Shift ומקש ה–Ctrl בחלק מהמקרים יעזור לכם להסיר מספר גדול של פריטים או חלקים (לדוגמה, טפט מקיר שלם); חלון כלי המידע יאפשר לכם לדעת האם התנאים מתאימים לפעולה כזו.

עולים למעלה: בניית קומות שניות

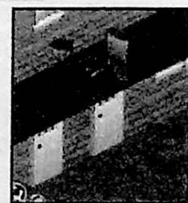
קל מאוד לבנות קומות שניות. כשתרצו להניח קומה שניה מעל חדר (או מספר חדרים), וודאו שיש לו ארבעה קירות נוגעים. לחצו על כפתור הקומה השנייה (Second Story) בלוח הבקרה ותראו דוגמת רשת שתווצר מעל הקירות הנוגעים. לאחר מכן תוכלו להשתמש בכלי הקיר (Wall) כדי להניח את הקירות שלכם, ולאחר מכן לבצע את בחירת הרצפה (Floor) שלכם. הוסיפו דלתות וחלונות כרצונכם, ולאחר מכן קשטו את הקירות כדי שיתאימו (האם אתם כבר מרגישים שהכוח בידכם?).



כדאי מאוד שתציבו את המדרגות לפני שתניחו את הגג. כשתציבו את המדרגות שלכם, הן יופיעו מהרצפה דרך הגג של הקומה הראשונה בלי שתצרכו לספק להם מקום חדירה ברצפה מעל. השתמשו בכלי המבט (View) כדי להעלים את הקירות והסיבוב (Rotation) כדי להניח את הדברים כמו שצריך.



שימו לב שכשתוסיפו את הרצפה לקומה השנייה, הרשת תמתח מעבר לקיר במשבצת אחת, ותתקע באוויר. זה נעשה כדי שתוכלו להוסיף מרפסות תלויות מעל הקומה הראשונה. מלאו את השורה הראשונה הזו של המשבצות התלויות עם כיסויי רצפה ואתם תקבלו תוספת של עוד משבצת כדי שתוכלו ליצור מרפסת תלויה של שתי משבצות. תוכלו להמשיך את המרפסת עד קצה החלקה שלכם אם תתמכו בה בעמודים.



עם הנחת צמחים נכונה, תוכלו לעשות העתק מדויק של הגנים התלויים של סימילון. כן, תוכלו לפתח את המרפסות התלויות שלכם עד כדי כך. וכן, תוכלו להציב את המיטה שלכם על המרפסת, אם אוויר פתוח זה מה שמתרוצץ בראש של הסימז שלכם (למי אתם קוראים חלולים?).

מטבען, מרפסות תלויות יקשו על ניהול הסימז שלכם, אבל הן בהחלט יספקו מקום מסתור עבור סימז לחוצים.

איתור בעיות בקרב המשפחה שלכם: תשאלו את דודה סימון

אתם יודעים, לא תוכלו להפנות את הגב לסים, לפחות לא לזמן רב. הם כל הזמן יבקשו משהו - אפילו כשהם יישנו, הם יחלמו להיות מישהו חשוב. אנחנו יודעים שניהול הסימז אינו דבר שסוגה בשושנים (ורוב הסימז הרי בכל מקרה לא יטרחו להשקות אותם).

הדודה סימון, המארחת שלכם, תציג כאן ועכשיו כמה שאלות ותשובות שיכסו את רוב הנקודות הבעיתיות במשחק. אל תתנו להם לשכנע אתכם - אחרי הכל, הם רק עושי בעיות אלקטרוניים.

● הסימז שלנו מובטלים. איך נשיג להם משרות? אנחנו לא יכולים לקנות שום דבר!

ולי יש כאב ראש, אבל למי אכפת ממני? בכל מקרה, לא תוכלו לצפות שמשרות יונחו ביד הסימז שלכם בלי כל מאמץ - נקטו יוזמה! שלחו את הסימז מחוסרי העבודה שלכם להביא את העיתון היומי, וגרמו להם לסרוק אותו בחיפוש אחר משרות (באמצעות תפריט הפשטידה, כמובן). אתם תראו תיבת דו–שיח על המסך שתפרט את פרטי העבודה, כולל כמה סימלוינים הם יקבלו כל יום לצרכי התענוגות שלהם.

תוכלו לדחות את ההצעה ולחכות לעיתון של מחר בתקווה לקריירה יותר מוצלחת. אם לרשותם של הסימז שלכם עומד מחשב הם יוכלו להשתמש בו כדי לקבל שלוש הצעות מקוונות מדי יום. זכרו, כל ההצעות האלה הן למשרות ברמת הפתיחה, אבל עם מעט מאמץ, תוכלו לזחול במעלה הסולם. ראו את החלק 'קריירות' תחת 'נשמת הסים'. ובשם האל, הפסיקו לייבב.

● הסימז שלנו בודדים. יכולים לראות את זה בפנים שלהם. איך משיגים לסים פגישה?

האמינו לי יקירי, עדיף להם לקרוא ספרים. אבל אם תהיו חייבים, הנה רמז או שניים: ככל הנראה יבקרו אתכם כמה סימז כדי לברך את הסימז שלכם על הצטרפותו לשכונה. וודאו שהסימז שלכם יקבלו את פניהם בברכה, קבלו את המתנות שיציעו לכם, תנו להם לבוא ולהירגע. היו חברותיים - פטפטו על כל דבר. זה לא יקרה מייד, אבל כשהסימז שלכם יאירו פניהם לזרים, תקבלו יותר אפשרויות בתפריט הפשטידה שלהם שיראו לכם את הדרך לעולם של חברותיות. רק אל תכריחו שום דבר, יותר מדי מוקדם. הרחבנו את הדיבור על הנושא הזה בחלק 'נשמתו של הסים' תחת 'חיי יום יום/שכנים' (ואם כבר מדברים על השכנים שלכם, אם תצרו כאלה בעצמכם, לסימז שלכם יהיו יותר הזדמנויות לאסוף חברים - קראו את החלק 'משפחות מההתחלה עד הסוף').

תוכלו לגלות בהמשך שאם תרימו טלפון לחבר (אם לסימז שלכם יש טלפון - ואתם חייבים לקנות להם אחד) ותבדקו אם הוא רוצה לבקר, יכול להיות שהוא יגיע יחד עם חבר אחר שלו.

זו תוכל להיות ההתחלה של כת חדשה או אולי חוג תפירה.

● הסימז שלנו לא יודעים מה לעשות עם הכסף. כיצד להוסיף קומה שנייה לבית שלהם?

האם לא למדתם שהתרברבות מעידה על חינוך קלוקל? טוב שוויצרים, עושים את זה ככה. סובבו וצפו בבית שלכם מהזווית שתיתן לכם לראות הכי טוב את המקום בו תרצו להוסיף קומה. עברו למצב הבנייה ולחצו על כפתור הקומה השנייה (Second Story) בלוח הבקרה; אתם תראו רשת שתופיע מעל הקומה הראשונה שלכם. השתמשו בכלי הקיר כדי להניח את הקירות שיתמכו בגג של הקומה השנייה לאורך קוי הרשת של הקירות הקיימים. תוכלו גם להשתמש בכלי העמוד לתמיכה נוספת ואסתטיקה. לחצו והחזיקו את Ctrl במקביל ללחיצת העכבר כדי למחוק חלקים שהוצבו לא נכון.

לאחר שתציבו את הקירות, השתמשו בכלי הרצפה כדי להציב רצפה מצוחצחת בהתאם לעין המתכנן שלכם – והעכבר. לאחר מכן בחרו את גובה וסגנון הגג על ידי שימוש בכלי הגג וכך תוכלו לשים כובע מעל הקירות שלכם. אל תשכחו להציב מדרגות שיאפשרו גישה קלה לחדרים בקומה החדשה. קשטו את הקירות כדי שיתאימו לאווירה באמצעות כלי הטפט (Wallpaper) . זכרו שלא תצטרכו להציב חדרים מעל כל קומת הקרקע הקיימת. תוכלו לבנות בהדרגה. ראו את החלק 'בניית בית החלומות שלכם' לפרטים נוספים על בניית הבית.

● אם הסימז שלנו רווקים, האם הם יוכלו להקים משפחה?

לפי איך שאני מכירה אתכם, אולי כדאי שתסתפקו בגידול אוגרים. אבל אם הנפש שלכם משתוקקת לרגליים קטנות שמטופפות בבית, אפילו הסימז הרווקים יוכלו לעשות זאת. אם היה לכם חוש לשים לב לשאלה מספר 2, אתם כבר יודעים שעם מעט מאמץ תוכלו לבנות בהדרגה רשת של חברים, בתוך ומחוץ לבית שלכם. ובכן, אם בין החברים האלה יהיה מישהו שיסובב את החוגות של אחד הסימז שלכם, תוכלו ל–א–ט (אין משהו יותר עצוב מסים משתוקק) להתחיל לבצע כמה מהלכים בנוגע לסים הלוהט (אם יהיה מדובר בשכן, תצטרכו קודם כל לגרום לו לעבור דירה, וזה משהו אחר לגמרי. ראו את החלק 'עוברים דירה' תחת 'נשמתו של סים').

אחרי שפטריית האהבה תשכון לבטח בבית, תפריט הפסטידה שלכם יציג לכם אפשרויות לעשות את הצעד המכריע עם המתוק הפוטנציאלי, אבל וודאו קודם כל לבצע כמה סיבובי הכנה. וודאו שהוא גם כן חושב שהסים שלכם טעים, ושהוא במצב רוח טוב. אם תוכלו לעבור מדיבורים חביבים לנשיקות לוהטות, יכול להיות שתגלו שתוכלו להציע נישואין. אחרי שהם יתחברו, אם הנשיקות ימשיכו לנוע על סולם האהבה, אתם תראו תיבת דו–שיח שתשאל אם אתם רוצים ילד! ולעיתים, אפילו שותפים מאותו מין יוכלו לאמץ ילד באמצעות הודעה על המסך, אבל עדיין אל תתחילו ללעוס שום מגף.

● זה עתה פורץ גנב את כל נכסי הסימז שלנו! איפה הצדק?

האם חשבתם לנעול את הדלתות, או שיש לכם מגבעת שוטים גבוהה? או, אני יודעת, אתם לא יכולים לנעול את הדלתות, טעות שלי. עם זאת, תוכלו לקנות אזעקת פריצות מאוד מוקדם במהלך המשחק, ואם תתקינו אחת כזו, השוטרים יתנפלו מהר מאוד על הפורץ כשהוא יתחיל לברוח (ויכול להיות שתגלו שיש ערך מוסף מלבד ההגנה על הרכוש שלכם).

אפילו בלי אזעקה, מכיוון שכניסתו של פורץ אל הבית תמרכז את המסך על האירוע הפוגע, אם תהיו מספיק מהירים ויהיה טלפון זמין, תוכלו לגרום לסימז להתקשר למשטרה, ומהר מאוד הרשויות יתייצבו במקום. ואם איזשהו פורץ בכל זאת יצליח לגנוב את הציורים היקרים שלכם, תמיד תוכלו להיעזר בשירותי שוק הפשפשים...

● אחד הסימז הטיפשים שלנו העלה את הבית באש – כיצד נוכל למנוע ממקרה כזה לחזור על עצמו?

ובכן, יש כמה סימז שאי אפשר לסמוך עליהם שידעו לעשות שימוש נכון בקופסת גפרורים. אולי כדאי שתתנו רק לסימז עם יכולות בישול מסוימות לטפל בגפרורים; אחרת, תסתכנו בשריפה, ובאחת קטלנית. כמו כן, אם הסימז שלכם ייגשו לטלפון במהירות כשהשריפה עדיין משתוללת, הם יוכלו להשתמש בתפריט השירותים כדי לקרוא לכבאים, ואלה יגיעו מהר מאוד עם סירנות צורחות. סימז בוגרים יוכלו לכבות שריפות דרך תפריט הפסטידה, אז אם תרצו לבחור בדרך הזו, הורו להם להשתמש במטפה לפני שהשריפה תתפשט יותר מדי (ובבקשה שימו לב: מאוד מסוכן להיות במרכז של אש משתוללת, עם מטפה או בלי).

ואל תזדרזו לשים פריטים דליקים בסמוך לגריל או אח – הרי לא תעשו את זה בבתים האמיתיים שלכם, הלא כן? (אל תענו) תוכלו לקנות גם אזעקת שריפות ולהציב אותה בסמוך לאזעקת הפריצות כדי שתוכלו לברך את עצמכם על כך שראיתם את הנולד וטיפלתם בנדון. אם תציבו אזעקה זה יביא את הכבאים מהר מאוד, והסימז שלכם יוכלו להתייפות לפני המראות ולצלות צלעי כבשים.

ועוד נושא אחד מאוד חשוב בקשר לאזעקות השונות: הן יעבדו רק בחדרים שתציבו אותן בהם, אז או שתשימו אותן בכל החדרים, או שתהיו מוכנים מראש לאבד דברים בחדרים האחרים.

● האם ניתן לבקר בבתים של סימז אחרים בזמן המשחק?

לא באופן ישיר, אבל בעקרון, כן. אם תשחקו משחקים במספר בתים בשכונה, אתם תראו את הדיירים של הבתים המקומיים אחרי זמן מה כשהם יבואו לבקר את בית המשחק הנוכחי, והם יתנהגו בהתאם למנהגים שהם למדו בבית שלהם. עם זאת, לא תוכלו להורות לסימז המבקרים כיצד להתנהג; תוכלו לשלוט רק בסימז של הבית הנוכחי. אם תרצו שסימז מסוימים יבקרו בבית מסוים, עברו לבית דרך מסך השכונה ואז התקשרו בטלפון למבקרים הרצויים והזמינו אותם

(הם יצטרכו להכיר קודם לכן, כמובן). בדקו את החלק 'חברים ואוהבים' תחת החלק 'נשמת הסים' למידע נוסף על ביקורים.

ואם כל מה שאתם רוצים לראות זה האם לסימז אחרים בשכונה יש רהיטים יותר יפים, תתביישו בעצמכם.

● אנחנו מודאגים – מה יקרה אם הסימז יתבגרו יותר מדי מכדי לטפל בילדים חדשים?

הסימז שלכם לא יזדקנו לעולם (למרות שיש דרכים אחרות בהן אפשר למות). גם הסימז הילדים שלכם יישארו אותו דבר. תינוקות דווקא כן יתפתחו לילדים, אבל ילדים אף פעם לא יהפכו לבוגרים.

● האם סימז יכולים לנשור מבית-ספר?

האם אלה אחת מהשאלות שמתחילות ב-"אני מכיר חבר ש..."? ובכן, לא משנה אם הסיבה היחידה שקרעתם ספרים הייתה להעביר פתקים לחברים שלכם, לסימז הילדים שלכם יש אחריות בכל מיני נושאים, ואחד מהם הוא לבקר בבית-ספר וללמוד הכי טוב שאפשר כדי להשיג ציונים טובים. אם הם לא ירצו לעשות את הדברים האלה, יכולות להיות לכך תוצאות מאוד חמורות. הם לא בדיוק יוכלו לנשור מבית-ספר, אבל אם תסכנו את החינוך שלהם בגלל חוסר יכולת לכוון אותם להישגים, יכול להיות שתראו משהו ש-"נושר" עליהם. וזה לא יהיה נחמד. ראו את החלק 'ילדים' תחת 'נשמתו של הסים' למידע נוסף על ילדים ובית-ספר.

● לדור הצעיר הזה אין כבוד למבוגרים, או ללימודים. כיצד נוכל לגרום להם לשפר את הציונים שלהם?

גרמו להם לעבוד, ולעבוד קשה, אל תאכילו אותם יותר מדי ותנו להם לישון רק כשהם יעמדו ליפול מהרגליים. או, חכו רגע אחד! אתם רוצים לדעת כיצד לשפר את הציונים של הילדים האלה – חשבתי שאתם שואלים איך אני משפרת את הלימודים של הילדים שלי. בעולם הסימז, כמו בשלנו, מצפים מהילדים ללמוד במלוא המרץ, לשים לב לנימוסים שלהם, ולחלום על כלי מיני צעצועים מתוחכמים. כדי שהם יצליחו בלימודים, תצטרכו לשלוח אותם לבית-ספר בדייקנות, והם יצטרכו להיות במצב-רוח טוב.

זאת אומרת שתצטרכו לעקוב אחרי תוצאות הצרכים שלהם, ולשמור שהן יהיו חיוביות לפני שיום הלימודים יתחיל. זכרו לקנות כמה כונניות ספרים ולשלוח אליהן את הילדים כשהם סתם יסתובבו לכם בין הרגליים בלילה, הנוכלים הקטנים. והם גם יוכלו ללמוד מול המחשב, אז בהחלט הגיע הזמן שהסימז שלכם יקנו אחד, לטובת הילדים! ובאשר לעצמכם, אל תאכלו יותר מדי צ'יפס.

● היי, הסימז שלנו לא מביאים הביתה מספיק קותלי חזיר. איך אפשר להעביר אותם לעבודה אחרת?

שינוי עבודה אינו ממש חיובי. אם הסימז העובדים שלכם יחמיצו שני ימי עבודה, הבוס יתקשר ויודיע לכם שאין לו יותר צורך בשירותים שלהם – הם יפוטרו (עם זאת, הם יוכלו מדי פעם לקחת יום חופש פה

ושם). לאחר מכן תוכלו להתחיל מחדש את הטיפוס הארוך של הסימז שלכם במעלה הסולם מהתחתית: כל העובדים המפוטרים מתחילים בעבודה ברמת פתיחה (למרות שהם ישמרו על היכולות ועל החברים שלהם, ואלה יוכלו לעזור לכם במשרות חדשות).

אז אולי עדיף שתחכו מעט (אבל לא יותר מדי, בגלל שמשק הבית שלכם בהחלט יזדקק לכסף כדי להתרחב) עד שתגיע משרה בנתיב הקריירה שתחשבו שהסימז שלכם מתאימים לה, במקום ליצור סים עצוב שמאבד עבודה אחר עבודה. אבל בכל מקרה תדאגו שהם יהיו מועסקים – סימז שמבזבזים כסף הם סימז שמחים. קראו את החלק 'קריירות' תחת 'נשמתו של הסים' לליטוש החומר.

● הסימז שלנו חושבים שהשותפים שלהם משעממים – האם הם יוכלו לזוז לבית אחר?

כמובן שהם יכולים לזוז – לא ראיתם איך הם רוקדים כשהסטריאו מרעיש והם יכולים להרגיש את המוזיקה? הסימז האלה בהחלט יכולים לזוז! טוב, אני ארגע עכשיו: כן, הסימז שלכם יוכלו להפוך למועילים (או מפריעים) במשק הבית שלהם, אם זה מה שתהיו מעונינים בו. אם כבר שיחקתם מעט במשחק כבר ראיתם שהבית שלכם יכול לקבל הרבה תנועת מבקרים. המבקרים האלה הם הסימז מהבתים האחרים בשכונה, וכנראה שחלקם הם כאלה שתכננתם בעצמכם.

אם תצרו את התנאים הנכונים, כלומר הסים בבית הנוכחי נמצא במצב-רוח טוב והוא מחבב את הסימז המבקר, והסים המבקר נמצא במצב-רוח טוב והוא מחבב את הסים המארח, יכול להיות שתראו שתפריט הפשטידה יכיל את האפשרות Move In כשתכוונו את הפעולה של הסים שלכם לגבי הסים המבקר. אם תממשו את האפשרות הזו, הסים המבקר הזה יוכל לבחור לעבור. ראו את החומר תחת 'עוברים דירה' בחלק 'נשמתו של הסים' לפרטים על העברת הנכסים.

כמו כן, אם תפנו סימז מבית (ראו את החלק 'ברוכים הבאים לשכונה'), הם יעברו למסך 'בחירת המשפחה' וימתינו שם בסבלנות כדי שתעבירו אותם לבית אחר.

● יש לנו סים ילדה שהיא הכי עצלנית בעולם. היא יושבת בבית כל היום ורואה טלוויזיה, אף פעם לא מנקה את החדר וצריך להכריח אותה ללמוד בבית-ספר. החברים שלה באים לבקר, אוכלים כמו זאבים ועוזבים אחרי שהם עושים בלגן. מה הדרך החלופית? כיצד אפשר לתקן את דרכיה? או איך זורקים אותה מהבית?

אהה, אתם ביקורתיים! ואיזה דוגמה אתם שימשתם לילדה הזו, אפשר לדעת? בכל מקרה, אם יהיה לכם סים ילד שיתנהג ככה, ויעדיף לנמנם במקום לעמול, זו התוצאה של האישיות שלו, וזה לא משהו שתוכלו לשנות. עם זאת, תוכלו לנסות כל מיני דברים: טפסו עליו, הורו לו לנקות ללא הפסקה. התפטרו מהטלוויזיה ותראו מה הוא עושה. מנעו מהחברים שלו לבוא לבקר (שימרו על חברי המשפחה עסוקים כל הזמן כדי שהם לא יוכלו לפתוח את הדלת למבקרים).

לא תוכלו לתת בפועל הוראה לסלק ילד, אבל בעזרת חשיבה יצירתית ופעולות שונות ומועילות – מועילות לכם – לגבי הביצועים האקדמיים של הילד (חשבו על מגבעת שוטים), תוכלו להביא לשינוי משמעותי באמצעים של הילד – ובמיקום שלו.

● על מה הסימז חולמים?

מה יהיה, הסימז לא יכולים לקבל מנוחה? עכשיו אנחנו מטרידים אותם גם במהלך השינה? ובכן, אחים גדולים ורעים, אם תרצו לצפות בסימז שלכם כשהם מנמנמים, תוכלו לראות שבועות החלומות מעל הראשים שלהם מכילים הודעות קטנות בצורת תמונות שיראו לכם מה מכיל המוח הישן שלהם. הנושאים של החלומות שלהם די דומים לאלה שלנו, ובדרך כלל הם משקפים רצון לחפצים, אנשים ונושאים אחרים.

● עשינו טעות במצב הבנייה, מה עושים עכשיו?

עבודה גרועה במצב בנייה לא כל כך מדאיגה. אם בטעות תציבו קירות, תוכלו פשוט ללחוץ ולהחזיק את Ctrl וללחוץ שוב על האלמנטים השגויים כדי להסיר אותם. חלק מהאלמנטים הארכיטקטוניים (אבל לא פריטים מבניים כמו קירות וחלונות) ניתנים להזזה כמו חפצים במצב הקנייה. לחצו על כלי היד והזיזו אותם כמו במצב קנייה. גם סיבוב החפצים עובד בדיוק אותו דבר כמו במצב קנייה.

שימוש בכפתור הביטול (Undo) יקל גם על הארנק שלכם – ביטול פעולה במצב בנייה (למשל הצבת דלת) תסיר את השפעת הפעולה ותחזיר את כל העלות שלה לקופה. תוכלו גם ללחוץ ולמחוק פריטים ארכיטקטוניים (כמו אחים), אבל תקבלו חזרה פחות ממה שתשלמו עליהם במקור. החלק 'בניית בית החלומות שלכם' יספק לכם מצביעים שונים בנושאים אלה.

● הזמנים קשים – האם אפשר למכור דברים שקנינו כדי לאושש את החשבון של משק הבית?

כן, כל עוד שילמתם עליהם. או, אתם מתכוונים ב–The Sims? אכן כך, תוכלו למכור חזרה פריטים ששייכים למשק הבית שנקנו דרך מצב הקנייה כדי לקבל כסף עבורם. אם תמכרו אותם מוקדם במהלך המשחק, יכול להיות שתקבלו את מלוא כספכם בחזרה (ואם תהיו קונים ממולחים, יכול להיות אפילו שתקבלו יותר). חכו קצת יותר, ואותם דברים שכבר ישאו עליהם עקבות של סימז לא יביאו לכם פדיון מלא. לחצו על הפריטים שתרצו לבדוק במצב הקנייה ותראו את כמות הכסף שתקבלו עבורם אם תמחקו אותם מהבית של הסימז שלכם. ראו את החלק 'מצב קנייה' לפרטים נוספים.

● למה נראה לנו שהסימז שלנו הולכים לעבודה או לבית ספר כל יום?

הסימז שלכם לא זקוקים לחופשות סוף שבוע למנוחה. אכן, כל יום בעולמם של הסימז הוא יום עבודה עבור סימז שעובדים או יום בית–ספר לסימז ילדים. עם זאת, אם תראו שהסימז שלכם שחוטים ומתוחים בגלל כל הדרישות האלה, תוכלו לתת להם יום חופש –

ללא תשלום, שימו לב – מדי פעם בלי לגרום לתוצאות חמורות. רק אל תתנו ליום אחד כזה להימתח לשניים, או שהם יאבדו את העבודה שלהם – הבוס יתקשר כדי לספר את החדשות. וציוני הילדים יורעו אם הם יפסידו ימי לימודים.

● למה רואים את ההודעה "No action available" (אי אפשר לבצע פעולה) בסמוך לחלק מהחפצים?

אתם חייבים להתעסק עם כל דבר? ובכן זה מה שקורה: חלק מהסימז לא משתמשים בחלק מהדברים. לדוגמה, ילדים לא צריכים לשתות קפה כדי להיות מרוצים, כך שהפעולה הזו לא תהיה זמינה עבורם. חלק מהחפצים, כמו פח אשפה ריק, יכללו פעולה רק אם הם יהיו פעילים, במקרה דנן, עם אשפה. חלק מהחפצים, כמו שולחן, לא יכללו פעולה אלא אם תוסיפו להם פריטים אחרים, כמו למשל צלחת אוכל או עיתון. וחלק מהחפצים פשוט יהיו עקשניים, אז עזבו אותם לנפשם.

ואחרון אחרון חביב...

הנה טיפ כללי שתוכלו לגלות שהוא פועל גם בעולם שלכם: אפילו אם לסימז שלכם יהיו הרבה מאוד סימליונים בבנק, הם לא יהיו שמחים כמו שהם יכולים להיות. כן, כן, כולנו שמענו את האקסיומות האלה לגבי חסכנות, ואגורה שנשמרת לשעת צרה וכולי, אבל בעולם של הסימז, זה אומר שאתם לא קונים דברים. ואם אתם לא קונים דברים, זו בעיה.

אם לא תקנו דברים זה יאמר דבר אחד: אתם לא משפרים את סביבת החיים של הסימז שלכם כדי שהם יוכלו להיות שמחים יותר. זכרו, חפצים מאיכות גבוהה, מכל הסוגים, ייתנו לכם אמצעים יותר יעילים לשפר את מצב–הרוח של הסימז הרגשניים האלה. הם צרכנים, אתם יודעים, והם יהיו הכי שמחים כשהם יוכלו לבחור בין פינבול לפסנתר, משחקי מחשב או טלוויזיית פלזמה. הם רוצים את הכל.

נספח 1: בנו עורות לסימז שלכם ונפלאות אחרות באינטרנט

כמה מביניכם אולי ירצו להתעסק בקישוטים של המשחק בדרך אפילו יותר ישירה מלהורות ליצורים יצירי העכבר שלכם שהגיע הזמן לנקות את האסלה. יכול להיות שתרצו לוודא שצבעי קירות האמבטיה יהיו בדיוק בצבע ובצורה שתרצו, והסימז שמשתמש במברשת ייראה בדיוק כמו האח הקטן שלכם. ובכן, בלי להתווכח על טעם ועל ריח, אנחנו נאפשר לכם לעשות את כל זה.

אם תגיעו לכתובת http://www.TheSims.com, תמצאו שם קישורים לאתר הבית של The Sims כדי שתוכלו להוריד כלים לתכנון העורות של הסימז שלכם – ההופעה של הדמויות שלכם – ולתכנון קירות ורצפות. האתר מכיל מדריכי עזר (שתוכלו לקרוא באמצעות דפדפן האינטרנט שלכם) שיעזרו לכם לבצע את התוכניות הזדוניות שלכם.

אם תסמנו את האפשרות Export HTML באפשרויות המשחק של

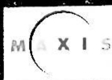
המשחק, תמונות JPEG חשובות של חברי המשפחה שלכם (עם סטטיסטיקות), בתי המשפחות ומידע על אותם בתים יישמרו (לפי כתובת הבית) במחיצת Web Pages תחת המחיצה של The Sims. זה יקרה אוטומטית – תוכלו למחוק אותם אם לא תרצו בהם או לערוך אותן בעזרת תוכנה לעריכת תמונות. לכל משפחה יהיה דף אינטרנט. לחצו על הכפתור View Web Pages במסך השכונה כדי לראות את העמודים האלה.








ELECTRONIC ARTS™


MAXIS


http://www.hed-arzi.co.il